Novos Animês de Dragon Ball Z e One Piece

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

TURMA da Mônica vira mangá

Entrevista exclusiva com MAURICIO DE SOUZA

SHONEN JUMP

A revista de NARUTO, BLEACH e muito mais faz aniversário!

NeoTOKYO 38 Dragon Ball Z + One Piece + Negima + Lain

NÚMERO 38 - PREÇO R$ 7,90
ISSN 1809-1784
9 771809 178009 3 8

SUPERCOMPARATIVO DE HATCHES
VEJA QUAL DELES CABE NO SEU BOLSO
CAR AND DRIVER
14
ACELERAMOS O FORD GT 40 AMERICAR, UM CLÁSSICO DAS PISTAS FABRICADO EM SÃO PAULO
TESTE COMPARATIVO
ATROPELOU!
NOVO CAPTIVA 2.4 DEIXA TUCSON E CR-V PARA TRÁS
Emais:
BUGATTI VEYRON
CIVIC 2010
MUSTANG GT
C4 PICASSO
CHRYSLER 300C
NISSAN FRONTIER
RENAULT SYMBOL
PODER ALEMÃO: 12 CARROS • 5186 CV
CAR AND DRIVER
13
IMPRESSÕES: O NOVO SAMURAI NISSAN 370Z
COMPARATIVO: GOLF GT x VECTRA GT AUTOMÁTICOS
APROVEITE A CRISE!

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 38, ISSN 1809-1784

DIBRA
NOVA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde CEP 02518-000 - São Paulo/SP Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo/SP

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: +55 (11) 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00 Fax: +55 (11) 3857-9643 (atendimento@escala.com.br)

EDIÇÕES ANTERIORES
Ao preço da última edição em banca
Tel. +55 (11) 3855-1000 Fax +55 (11) 3855-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Participe!

Este número da NT está radical, mas antes de falar das matérias, queria reforçar um pedido: Por favor, não deixem de entrar em contato com suas dúvidas, críticas, elogios e sugestões. Como sempre digo, é com base nas mensagens de vocês que sabemos os assuntos que deverão ser abordados na Neo Tokyo. Não deixem de participar, OK?

Falando das matérias, comemore com a gente os 40 anos da revista de mangás mais popular do Japão, a Shonen Jump, com direito a novas animações de Dragon Ball Z e One Piece. Tem ainda Negima, série do mesmo criador de Love Hina, uma entrevista exclusiva com Mauricio de Souza, que fala sobre vários projetos da Turma da Mônica e, claro, sobre a versão mangá da série, que é um sucesso de vendas no país. Uma análise muito bacana de séries que de alguma forma "homenagearam" o Brasil.

Tem, ainda, Paprika, do mesmo autor de Perfect Blue e Tokyo Godfathers. A fantástica série Serial Experiments Lain, entrevistas e as seções fixas que vocês adoram na NT.

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

BIOGRAFIA DE MASASHI KISHIMOTO
Por que Naruto é esse fenômeno no mundo inteiro? Quem é o criador da série? Quais são as inspirações do criador em Naruto? Vamos responder algumas dessas perguntas, falando um pouco sobre Masashi Kishimoto, o criador de Naruto. Na **NT 37!**

ICHIGO MASHIMARO
Lolicon! Lolicon! Ichigo Mashimaro é um mangá criado por Barasui e publicado em 2001 na revista Dengenki Daioh. Uma comédia imperdível para quem gosta do gênero e com uma trama simples: garotas escolares fofinhas fazendo coisas do dia-a-dia de maneira fofinha e muito engraçada. Na **NT 37**!

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Zombar da filosofia é, na realidade, filosofar" Pascal

índice >>>>>

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

DIBRA
NOVA ESCALA

Presente em sua vida

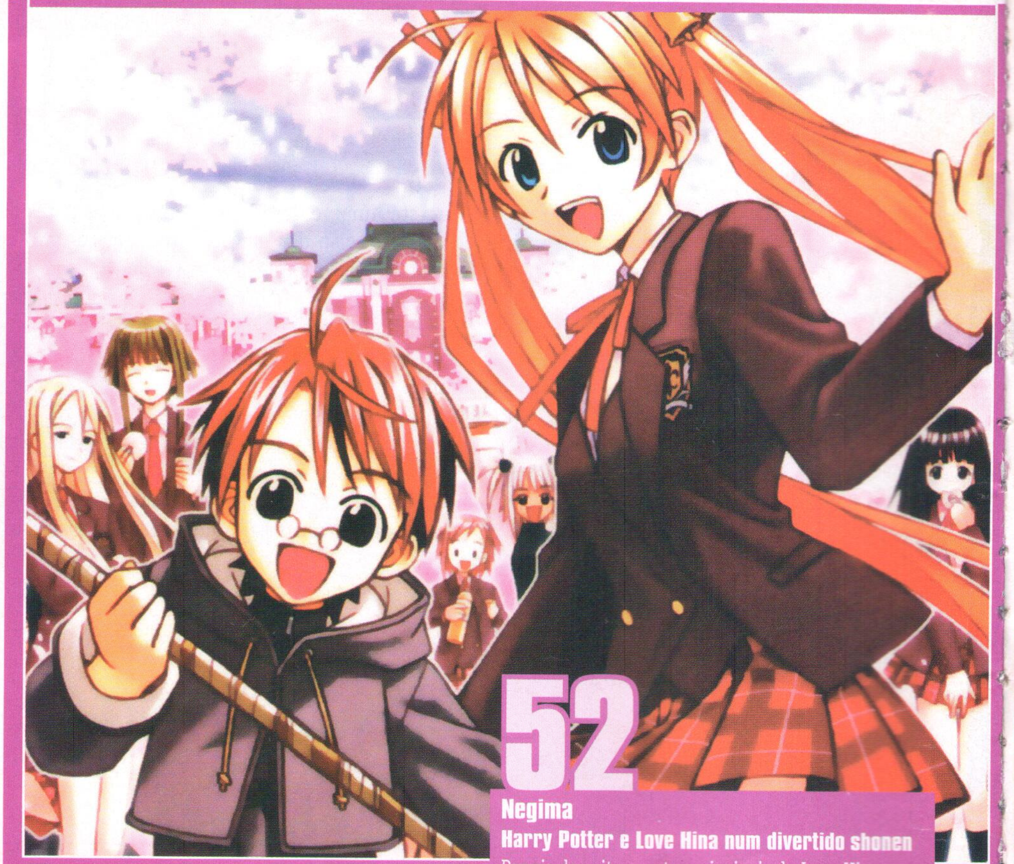
NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3951-5029
Endereço:
Rua Antônio Vera Cruz, 454
Casa Verde – CEP 02555-010
São Paulo - SP
E-mail:
estúdio@operagraphica.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br



52

Negima

Harry Potter e Love Hina num divertido shonen

Depois das oito garotas principais de Love Hina, o autor enlouqueceu de vez e colocou 31 garotas em seu novo mangá, e ainda misturou magia nisso tudo. Confira Mahou Sensei Negima (ou Negima – Magister Negi Magi), o maior mangá de Ken Akamatsu.

26 - Turma da Mônica cresce e vira mangá

Recentemente, o fenômeno Mônica se expandiu, e o inimaginável há alguns anos ocorreu. A turminha cresceu e chegou à adolescência. Antes, somente em edições especiais era possível saber como seriam os personagens adultos, mas com diversas falhas na cronologia, como Cascão casado com Magali.

36 - PARABÉNS, SHONEN JUMP: ESPECIAIS DE DRAGON BALL E ONE PIECE

Nossa querida Shonen Jump que fez 40 anos. E como o presente sempre é do leitor, a revista preparou um especial de Dragon Ball e um de One Piece.

48 - Paprika

Criação do mesmo autor de Perfect Blue e Tokyo Godfathers, este longa vai fazer você sonhar!

44 - Serial Experiments Lain

Com uma história cheia de mistérios, intrigante e totalmente sinistra, Serial Experiments Lain (ou simplesmente Lain) cativou o público que corre atrás das séries com tramas mais adultas e com temas polêmicos.

12 - As referências ao Brasil em animês

Toda e qualquer obra, seja literária, musical, seja de qualquer outro tipo, sempre é feita tendo como base alguma inspiração. É ridículo dizer que alguém cria algo do nada sem ter o que usar como modelo. Em animês isso não seria diferente...

40 - [BATE PAPO] Verônica Huang

06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
60 – Coleção
61 – Model Sheet
62 – Curiosidades
64 – Ensino Básico NT
66 – Dublagem
67 – Play [Letra]
68 – Play
70 – Live Action
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – SHOP
80 – Nippon
82 – Ronins

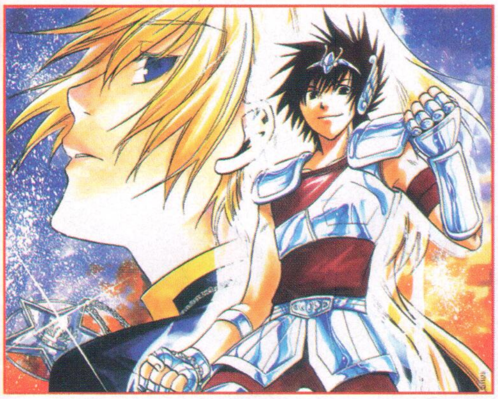
Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

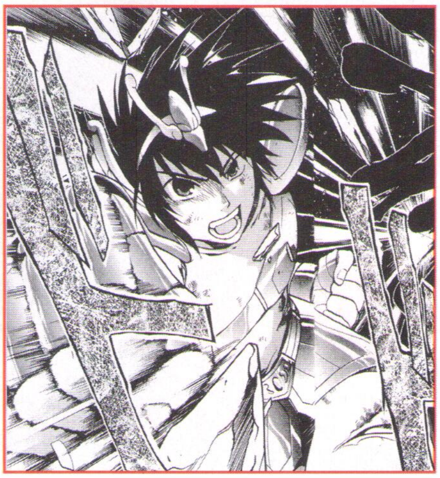
Por Divulgação

www. Anime Pró .com.br

Anime Pró Insider

CAVALEIROS com novidades!





O que todo mundo já esperava foi confirmado. A série de mangá Os Cavaleiros do Zodíaco – Lost Canvas (publicada aqui no Brasil pela JBC) ganhará uma série animada no Japão, aproveitando que não tinham mais o que animar das aventuras de Seiya e os outros. Quem cuidará do animê, que será lançado em formato OVA, é o mesmo estúdio que cuidou do controverso B'TX.

A HISTÓRIA

Os Cavaleiros do Zodíaco – A Saga de Hades: Lost Canvas retorna 245 anos na cronologia das aventuras dos Defensores de Athena, quando o Imperador do Inferno tentou dominar a Terra com seu exército de Espectros e coube à Deusa da Justiça e a seus fiéis guardiões deterem a invasão. Até hoje, sabia-se que apenas dois Cavaleiros de Ouro tinham sobrevivido ao feroz combate: Dohko de Libra, que se tornaria mais tarde o Mestre de Shiryu de Dragão, e Shion de Áries, o qual no futuro assumiria o posto de Mestre do Santuário, até ser traído por Saga de Gêmeos.

O novo mangá começa exatamente no final da épica batalha nos Campos Elíseos mostrada no original, logo após Hades reconhecer em Seiya o semblante de Tenma, o antigo Cavaleiro de Pégasus. A partir daí, o Imperador do Inferno recorda a batalha anterior, quando, incorporado no jovem Alone, tentou derrotar Athena e dominar o mundo!

E, assim, diante das lembranças de Hades, a história dessa mítica batalha é esmiuçada em "Os Cavaleiros do Zodíaco - A Saga de Hades: Lost Canvas": desde o momento em que Alone volta-se contra seu amigo de infância, Tenma, e passa a comandar os Espectros contra as forças do Santuário até a derradeira batalha que praticamente exterminou uma geração inteira de bravos Cavaleiros e levou o espírito de Hades a ser aprisionado até os dias de hoje.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Seu jeito.
Sua revista.

Dragon Slayer
PURPURI
A DEFESA DE NORM
OS FÃS ATACAM A
ALIANÇA NEGRA

RAÇA BRASIL
CARMEN MIRANDA
DIAS DE FOLIA
UM DIA COM
CARNAVAL LUZ
E MUITO AXÉ!

MAXIM
A guerra que não terminou
SEXO, DROGAS E QUARTOS DESTRUÍDOS
Bola murcha
Sem o shortinho
Dieta do além
ENTREVISTA

Nas bancas!

Confira também:
edições anteriores, coleções e
mais de 3.500 produtos pelo
www.escala.com.br

Editora Escala

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

DRAGON BALL Z

Fala, pessoal da Neo, tudo bem com vocês? Quero falar que adoro a revista e coleciono desde o número 1. Gostaria de dizer que sonho em trabalhar aí um dia e por isso já decidi que irei fazer faculdade de jornalismo. Bom, agora voltando ao assunto da minha carta, gostaria de pedir uma matéria especial, completa, mega, sobre Dragon Ball (e todas as suas fases). Adoraria ver o Goku, Vegeta e toda a turma na capa da revista. Por favor, realizem esse meu pedido, está bem?

Lucas Teixeira Melo – Campinas/SP

Oi, Lucas, tudo bem com o senhor? Poxa, ficamos todos muito contentes com sua mensagem, sério, mesmo! Já adoramos saber que temos amigos acompanhando nosso trabalho desde o início, imagine como ficamos ao ver que seu sonho é um dia trabalhar aqui! Siga em frente, se esforce bastante que um dia seu sonho vira realidade, Ok? Sobre seu pedido, já fizemos duas matérias especiais, uma sobre a fase Z e outra sobre os filmes. Vamos preparar agora um dossiê Dragon Ball, o que acha da idéia? E em seguida, quem sabe um especial sobre outras obras do grande mestre Toriyama! Pode aguardar!

NÚMEROS ATRASADOS!

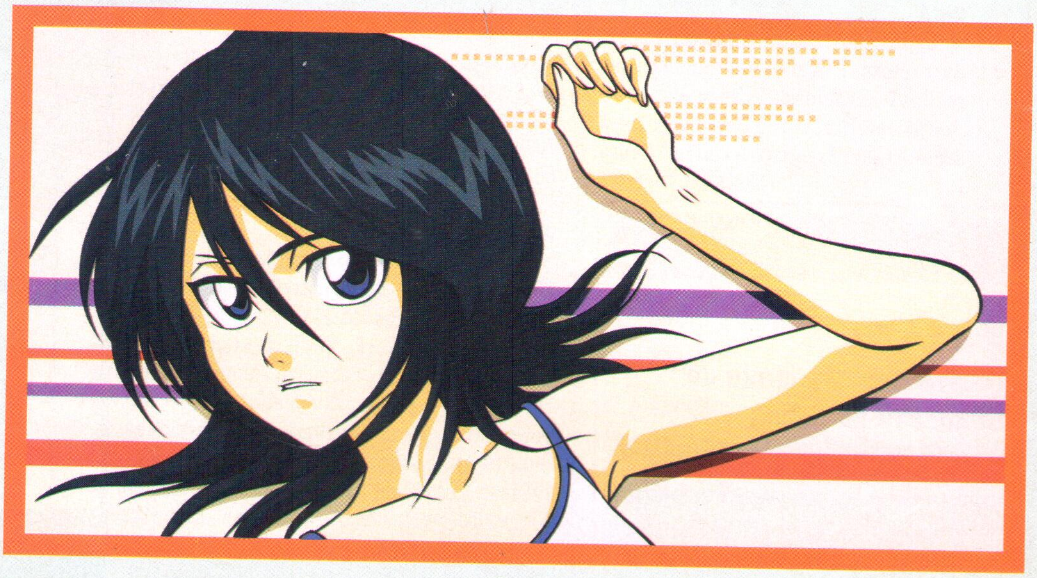
E aê, pessoal da redação, tudo bem? Sei que já explicaram que a revista está testando um novo sistema de distribuição e até por isso alguns lugares não recebem a NT. MAS POR CAUSA DISSO ESTOU COM MINHA COLEÇÃO INCOMPLETA e queria ver com vocês qual seria a melhor forma de adquirir as edições mais recentes que acabei perdendo. Grande Abraço!

Lucimara da Silva – Rio de Janeiro/RJ

Olá, Lucimara, realmente a NT está passando por algumas mudanças, mas logo isso voltará ao normal, pode ficar tranquila. Respondendo sua dúvida, a forma mais simples e segura de conseguir as edições que ainda faltam na sua coleção e comprando pelo site da própria Editora Escala. O endereço é www.escala.com.br. Aproveitando a dica de compras pela internet, acesse www.animepro.com.br/loja e compre todos os mangás que você coleciona com desconto!

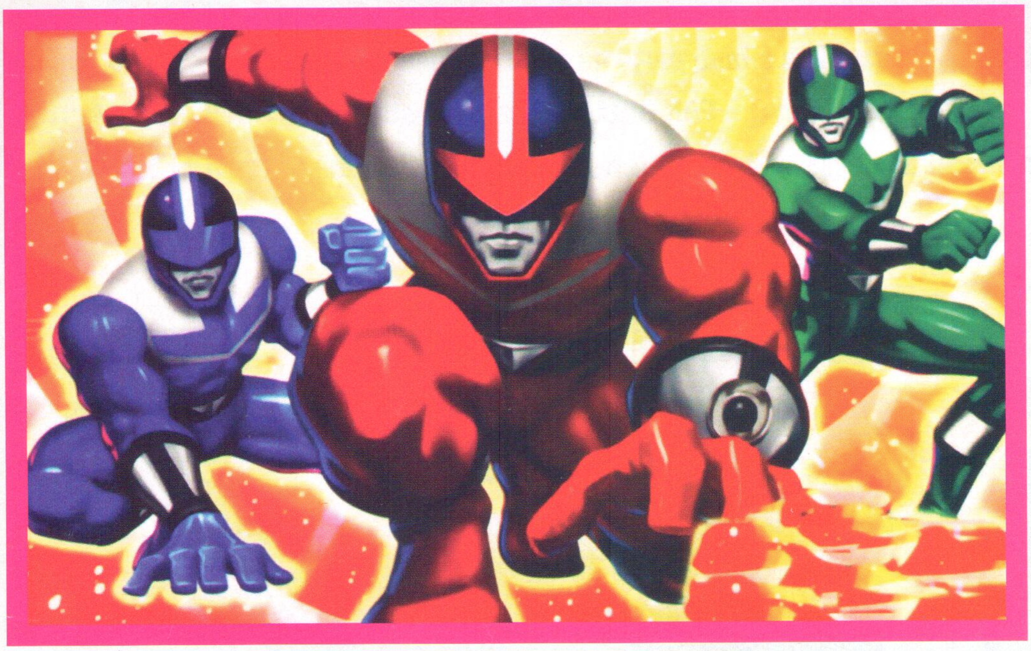
BLEACH

Acompanho a NT faz pouco tempo e gostaria de tirar uma dúvida com vocês. Sou grande fã de Bleach, mas pelo que estou vendo, a série não fez tanto sucesso por aqui, dife-



No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942



rente do que acontece no Japão. Vocês têm mais informações sobre a repercussão da série? Ah, sim, não deixem de publicar muitas matérias sobre o mangá e o anime, tá legal?

Antônio Silva – Por email

Antônio, tudo bem? Bleach sem dúvida é uma das séries de maior sucesso por todo o mundo nos últimos tempos. Mas no Brasil ela ainda está começando seu trabalho com o público. Claro que entre a tribo dos otakus a série já é conhecida e muito famosa, mas para o grande público a série ainda não emplacou, pois diferente de outros animês, Bleach não é exibido na TV aberta. Pode ficar tranqüilo, pois as aventuras de Ichigo ainda serão superfamosas por aqui, é uma questão de tempo, Ok? E aguarde muitas matérias sobre a série aqui nas páginas da NT.

MAIS LIVE-ACTION!

Estou meio chateado com o povo da Neo, desde o início imaginei que vocês dariam um espaço especial para prestigiar os fãs de tokusatsu e live-action, mas isso não está acontecendo, ou melhor, com o passar do tempo o espaço dado a esse gênero praticamente sumiu. Gostaria de pedir mais matérias sobre Jaspion, Power Rangers e outras séries, pois o número de fãs desse tipo de produção é muito grande.

Rafael Fonseca – Por email

Olá, Rafael, pode ficar tranquilo que para 2009 estamos preparando um número maior de matérias relacionadas a tokusatsu e live-action. Realmente acabamos dando pouco espaço a esses gêneros, mas a culpa "um pouquinho" é dos leitores que acabaram não pedindo novas matérias. Sendo assim, achamos que estávamos agradando e seguindo um caminho dado por vocês. É por isso que sempre falamos sobre a importância do contato de vocês, pois nos direciona para o rumo que vocês querem.

FALA NT

Em primeiro lugar queria dar os parabéns para vocês da redação, comecei a ler a NT alguns meses atrás e acho essa revista a melhor quando o assunto é animê e mangá. Isso não é apenas opinião minha, tenho vários amigos que curtem muitos vocês (aliás, pego a NT na banca da minha mãe). Agora vamos para o que interessa, sou superfã da série Naruto, amo todas as matérias dele (por isso que a revista vende), queria que vocês fizessem uma matéria me explicando se o Naruto morre na série ou não (tomara que não). Queria fazer uma sugestão a vocês (não querendo abusar muito), já pensaram em mandar alguns brindes na revista?

Elienai Castro – por email

Olá, Elienai, tudo bem? Poxa que facilidade, né? A revista chega à banca e você já tem sua edição garantida! Agora me tira uma outra dúvida, você recomenda a NT para os leitores na banca da sua mãe? (risos) Bom, obrigado pelos elogios e continue sempre acompanhando a gente. Sobre seu pedido, vamos fazer uma matéria em breve com uma biografia especial de Naruto Uzumaki e lá você saberá um monte de segredos, inclusive se ele morre ou não! Sobre os brindes, gostaríamos de encher nossos amigos leitores de presentes, mas isso não depende apenas de nós da parte editorial, mas sempre pensamos nisso, Ok? Quem sabe quando houver um sistema de assinaturas?

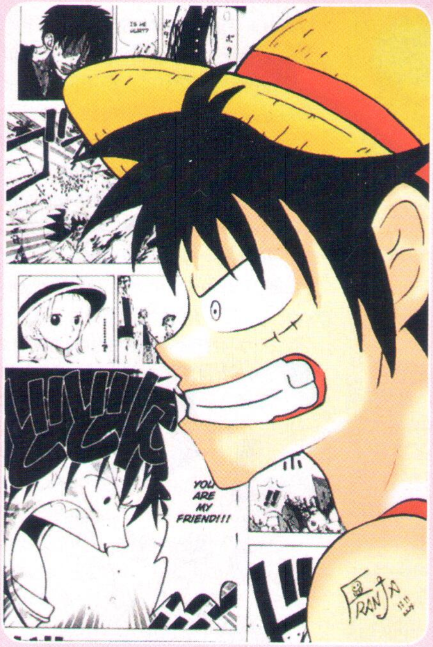
YU-GI-OH!

Gostaria de pedir uma matéria especial sobre uma das séries que mais gosto: Yu-Gi-Oh!. Vocês poderiam fazer um especial comentando de tudo um pouco dessa famosa franquia, desde o mangá, passando pelos jogos até as versões animadas. O que acham?

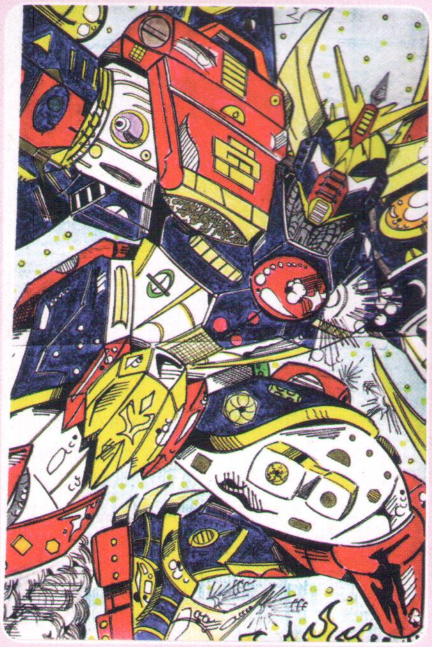
Marcos Toquete – Salvador/BA

Fala, Marcos! Assim como você, há milhares de fãs de Yu-Gi-Oh! no Brasil. Prova disso é o sucesso que a série fez na Rede Globo e na TV por assinatura, além dos jogos, o card-game e a versão em mangá que é publicada pela editora JBC. Recebemos muitas cartas e e-mails de fãs pedindo uma matéria especial e pode ficar tranquilo que já estamos preparando uma matéria sobre a série.

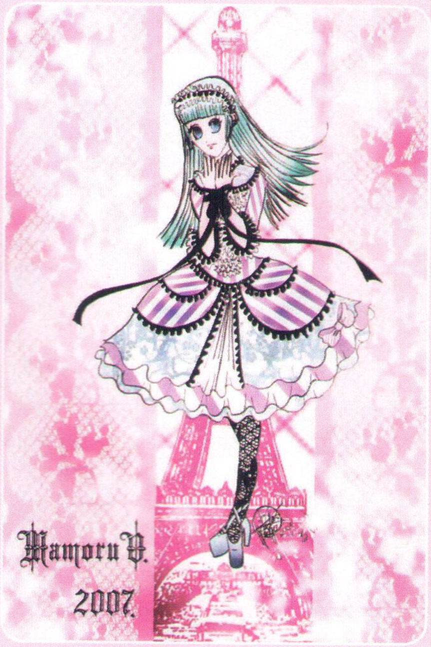
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



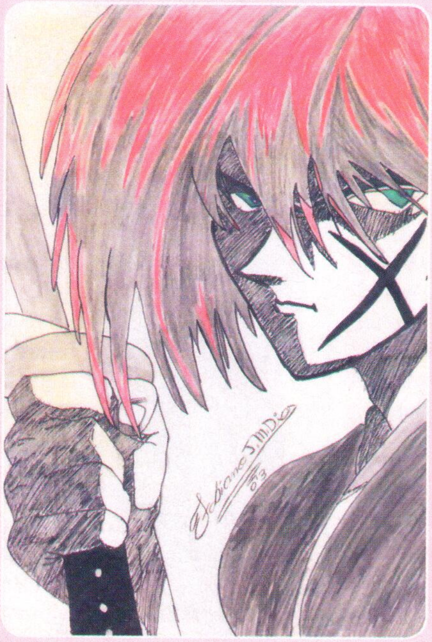
Diogo Camargo



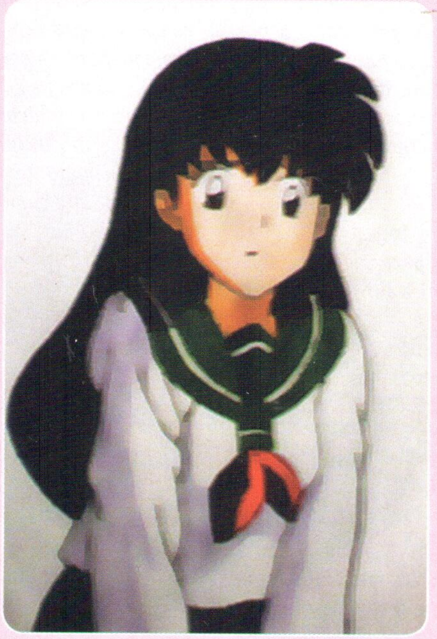
Maurício dos Anjos da Lapa Junior



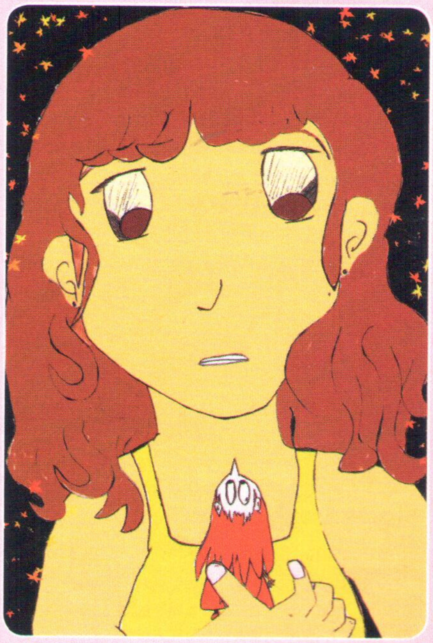
Xxxxxxxxx



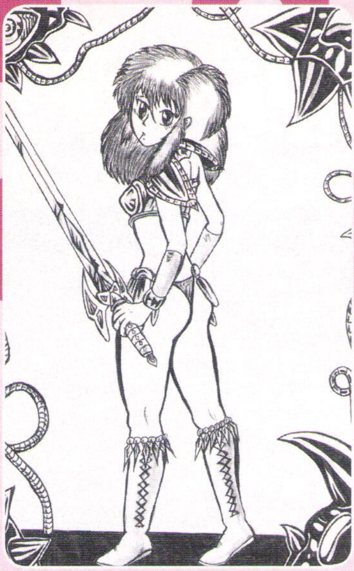
Biano Dias



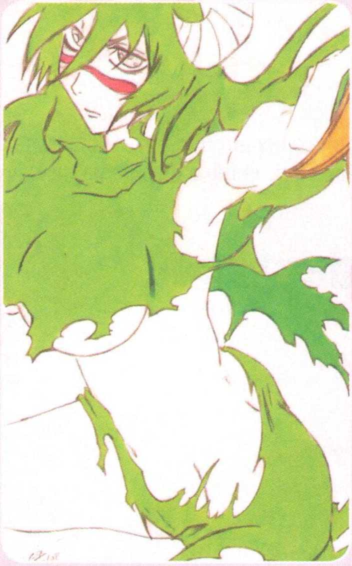
Rafael da Silva Lopes



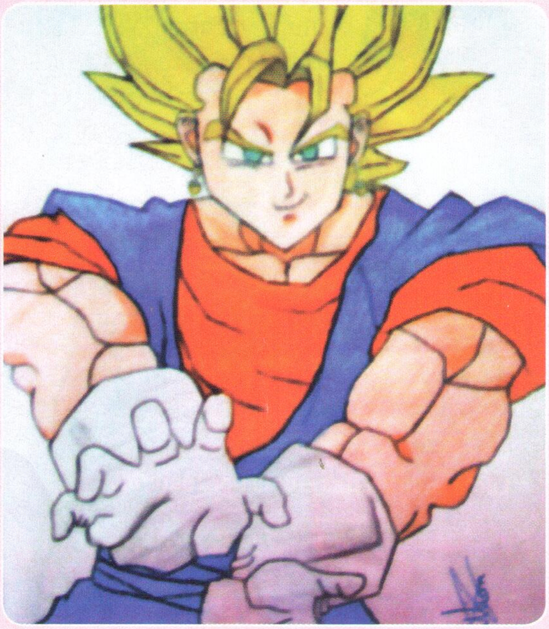
Mariana Angelo



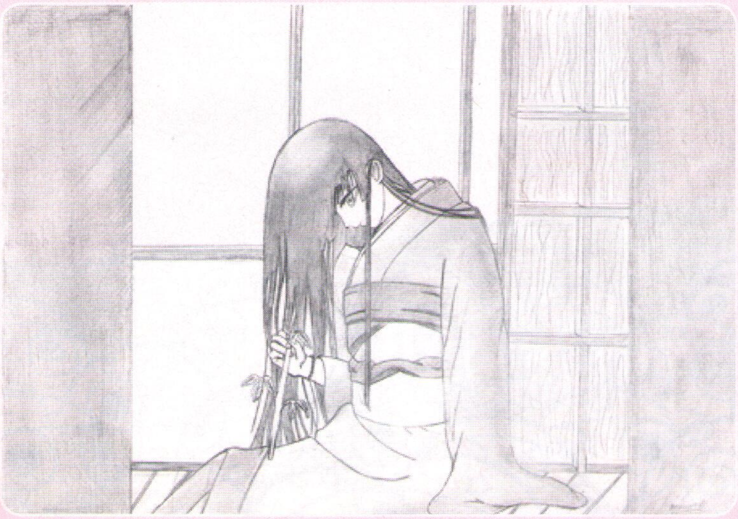
Diego Lucas Leal Parreiras



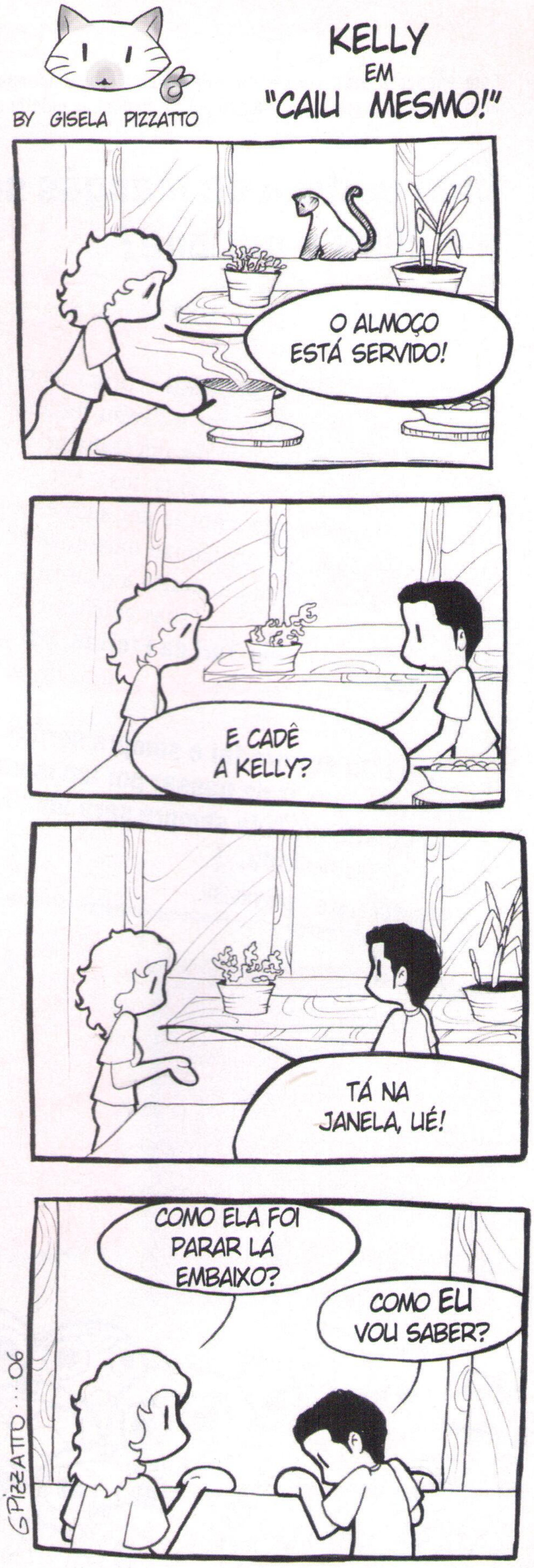
Eduardo Silva



Willian de Souza Cardoso



Marcus Vinicius Pontes Sotter


KELLY
EM
"CAIU MESMO!"
BY GISELA PIZZATTO
O ALMOÇO ESTÁ SERVIDO!
E CADÊ A KELLY?
TÁ NA JANELA, UÉ!
COMO ELA FOI PARAR LÁ EMBAIXO?
COMO EU VOU SABER?
G PIZZATTO ... 06

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Qual editora de mangás se destacou em 2008 e por quê?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você assiste a animês no computador?

>> **FÓRUM:** www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

ASSIM COMO ocorreu na última pesquisa, acho que a Panini foi a melhor editora de 2008. Não porque fez um trabalho acima da média em comparação às outras editoras, mas, sim, porque a qualidade das empresas que lançam mangás por aqui está nivelada por baixo. A Panini só ganha porque trouxe uma quantidade maior de obras ao país e diminuiu muito a quantidade de erros de suas edições.

Por Yuri de Freitas, por email

A MELHOR editora é a JBC, pois traz mangás famosos que eu adoro, publica os trabalhos do CLAMP e nunca cancela obras que começa a publicar. Isso demonstra respeito com seus leitores.

Alexandra Leitão – São Paulo/SP

A MELHOR editora foi e sempre será a Conrad. Apesar de passar por um momento complicado, ela sempre será uma editora diferenciada.

BRUNO CAZZOLE – SANTOS/SP

ACHO QUE a melhor editora desse ano foi a Panini Comics. Ela investiu pesado nos mangás, começou a participar de eventos e até lançou uma versão de olhos grandes baseada na Turma da Mônica. Parabéns pra Panini e que ela continue fazendo esse ótimo trabalho. Ela só precisa ficar esperta para não se acomodar como a Conrad e agora a JBC fizeram e que em função disso, perderam qualidade.

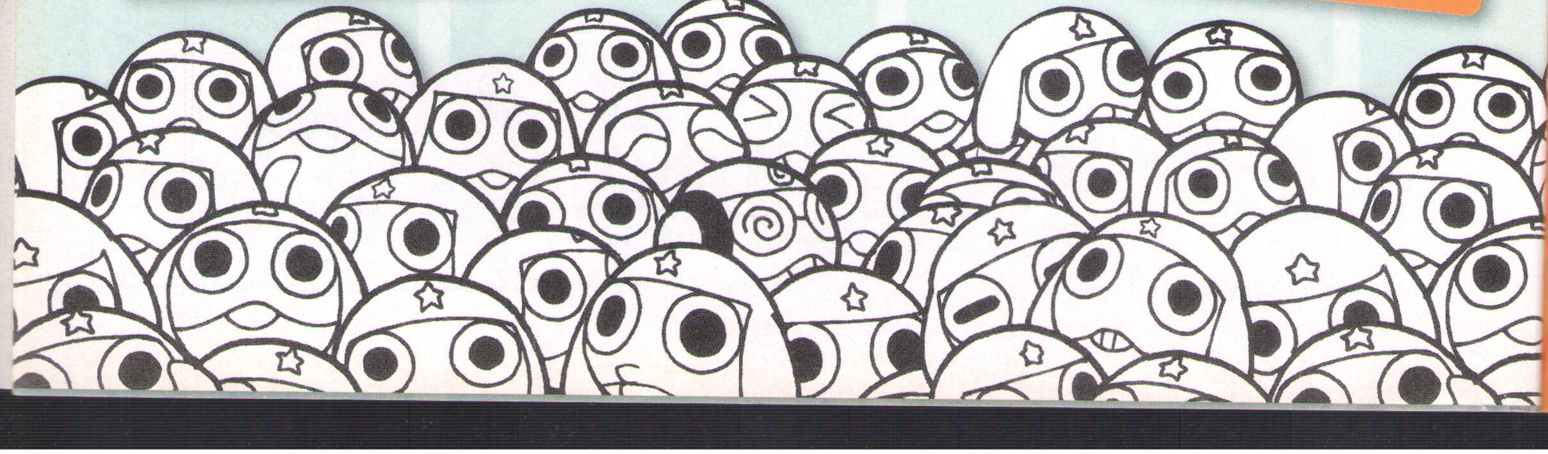
Luciano de Freitas – Belo Horizonte/MG

A EDITORA QUE FAZ UM MELHOR TRABALHO SEM DUVIDAS É A JBC. ALÉM DE LANÇAR LOVE HINA E NEGIMA, É UMA EDITORA ESPECIALIZADA SOMENTE EM CULTURA JAPONESA, QUE EU TANTO ADORO.

Rafaela Souza – Taubaté/SP

O NÍVEL de qualidade das editoras no Brasil está bem ruim, a melhor editora é a Panini Comics, que vem melhorando sua qualidade editorial e investindo bastante na quantidade dos mangás. Seu único problema são os atrasos que já viraram uma rotina. Eles não conseguem cumprir os prazos nunca (a não ser de alguns títulos como Naruto, Gantz e Bleach). Por outro lado, temos a JBC decaindo um pouco, atualmente vêm ocorrendo diversos erros, a qualidade dos mangás lançados caiu um pouco e os preços estão bem abusivos. A Conrad infelizmente virou lenda, a editora vive seu pior momento e isso abriu espaço para a NewPOP, uma editora nova, começar a aparecer com bons títulos (apesar de menos conhecidos), preços na média das concorrentes mas que ainda é muito prejudicada pela sua distribuição que é muito ruim. Bom, sei que minha análise ficou enorme, mas espero que seja publicada.

Kátia Mendes Moreira – Rio de Janeiro/RJ



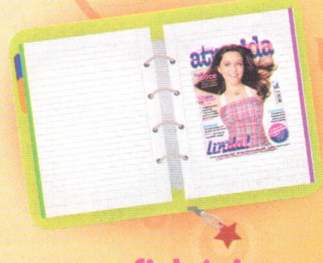
O que falta na sua bolsa?

Algo descolado, divertido e diferente, claro!

Atrê chega às bancas também em formato pocket

foco diferente!
atrevida
Cecília doce
"Amo Avril Lavigne, internet e tenho 5 perfis no Orkut!"
Xô tédio nas férias!
Confira como:
customizar tênis e camisetas
fazer máscaras caseiras e enfeites para o seu quarto
E muito mais!
Amizade
Descubra porque ela faz bem, ou nem tanto
Teste: ela é mesmo sua melhor amiga?
Comofas?
Arrancamos as respostas deles para as nossas maiores dúvidas
A febre de Crepúsculo
Curiosidades e making of do filme
mais linda!
Pocket
Nas bancas!

cabe na bolsa


no fichário

na mochila

Você escolhe a que tem a sua cara!

Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br**

Editora Escala

Por Leandro Nisishima

As referências ao Brasil em animês

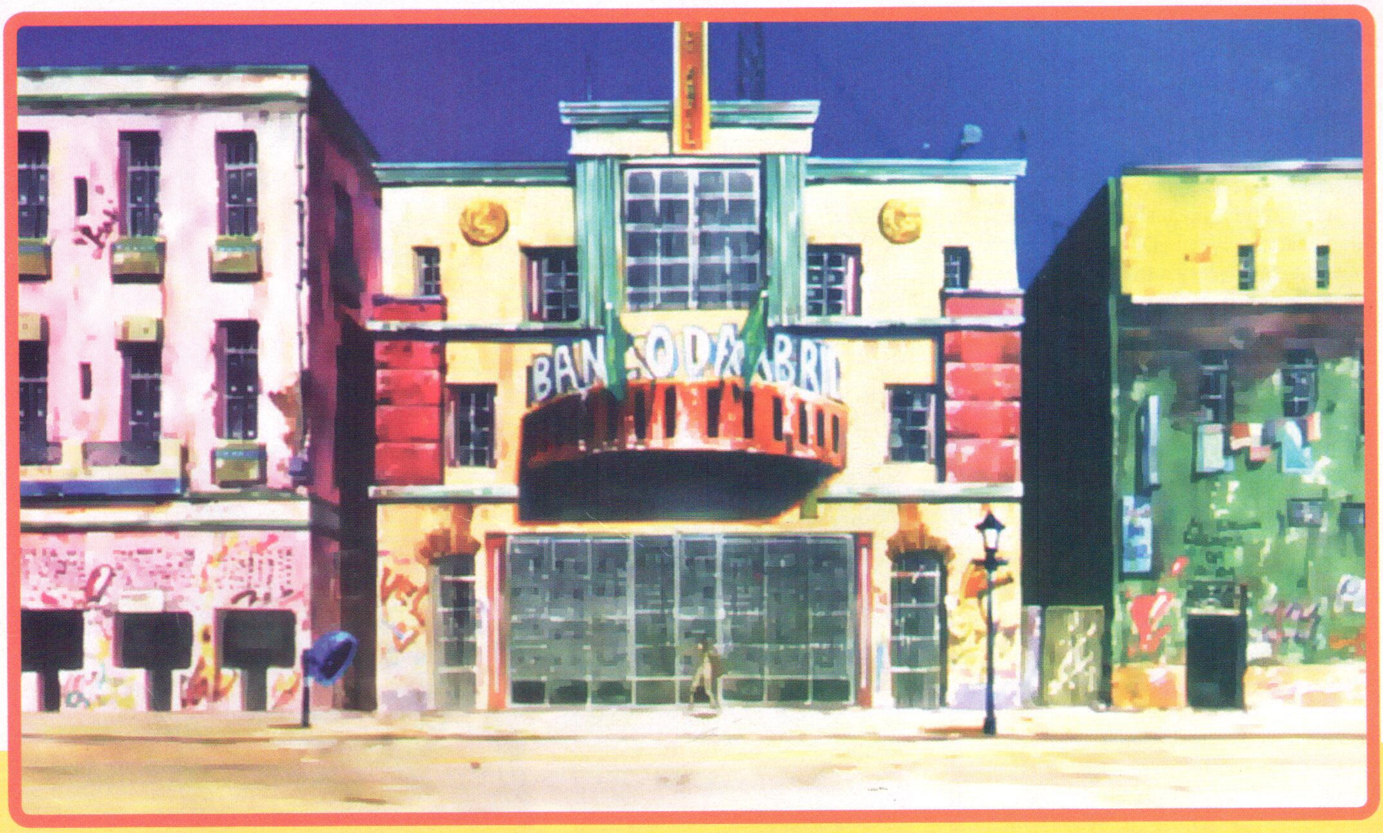
Toda e qualquer obra, seja literária, musical, seja de qualquer outro tipo, sempre é feita tendo como base alguma inspiração. É ridículo dizer que alguém cria algo do nada sem ter o que usar como modelo. Em animês isso não seria diferente, e frequentemente diretores e produtoras buscam idéias em livros, músicas, nas artes, e é claro, na cultura de outros países. As referências culturais na maioria das vezes têm como base os países mais desenvolvidos, devido a sua grande influência cultural. Os EUA são, de longe, o maior difusor de ideias para os animês japoneses (até pelo fato de o povo de lá ter uma grande admiração pelo país), mas outras culturas também são usadas como inspiração ou pelo menos citadas.

No caso brasileiro, a maioria das nossas aparições em animês são mais citações. Apenas um ou outro emprega aspectos culturais mais complexos e focalizados na cultura verde-amarela. Ou seja, apesar de interessante, o Brasil ainda tem um papel bem periférico nos animês em comparação com as culturas norte-americana, francesa, alemã, britânica, entre outras. Ainda assim, ver o nosso país sendo citado, mesmo que de relance, é realmente gratificante e em determinados momentos rende boas risadas.

Obviamente, a maioria das referências se aproveita de algum clichê, seja futebol, carnaval, praia, Amazônia. No fim, querendo ou não, isso acaba acontecendo, pois, mesmo num mundo globalizado, ainda é difícil ter noção dos costumes e hábitos de outros povos. Até nós, brasileiros, nem sempre temos a visão certa de outras nações, nos limitando a lembrar delas por causa dos seus clichês. De qualquer jeito, não se deixem ofender por um ou outro detalhe, enxerguem isso como uma homenagem, pois acredito que essa tenha sido a intenção dos produtores desses animês.

Depois de tanto pesquisar, preparei uma lista com todas as referências das quais já vi ou pelo menos ouvi falar. Essa matéria apresenta todo material que consegui coletar pela internet, em especial no meu blog pessoal, o Subete Animes, e no blog parceiro ANIME, MANGA & TV. Originalmente, o especial foi publicado por lá, e graças à ajuda dos usuários expandi um pouco mais os meus conhecimentos sobre o assunto. Estou publicando aqui por achar um tema curioso e interessante para todos os brasileiros. Por fim, antes de começar, devo agradecer as referências passadas para mim por esse pessoal. Além disso, a presente matéria é um pouco diferente daquela publicada originalmente no blog. Diria que é um "upgrade" dela. Dito isso, divirtam-se!

> "Primeira referência, e de longe a que mais usa elementos da cultura brasileira, Michiko no Hatchin é um animê extremamente recente."

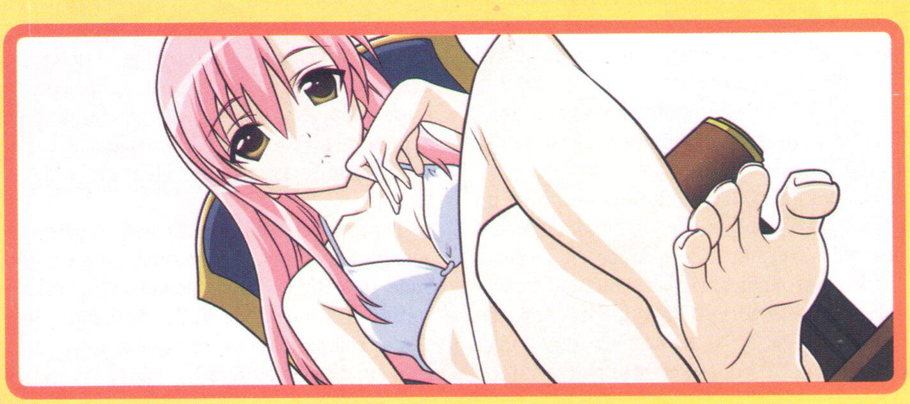


Michiko no Hatchin

Primeira referência, e de longe a que mais usa elementos da cultura brasileira, Michiko no Hatchin é um animê extremamente recente (estreou em outubro de 2008). Por isso fica difícil comentar detalhes concretos do enredo. No entanto, a presença do Brasil é marcante. Dizem pela internet que a história do animê se passa no nosso país, mais especificamente no Rio de Janeiro. Porém não consegui confirmar essa informação, embora os cenários sejam realmente bem parecidos.

Na metade do primeiro episódio, a tela de transição para os comerciais é justamente uma imagem das favelas do Rio. E mesmo o animê tendo algumas paisagens parecidas com as regiões desérticas mexicanas (alguns blogs e sites dos EUA até chegaram a dizer erroneamente que o título se inspirou na cultura mexicana), impossível não relacioná-lo ao Brasil quando vemos placas, livros, cartas, todos escritos em português do Brasil (não de Portugal). O interessante é notar que mesmo com pequenos erros de concordância, de um modo geral, a grafia das palavras está correta.

Até onde foi exibida, a trama acompanha a história de uma assassina que acabou de fugir de uma penitenciária de segurança máxima. O seu nome é Michiko Malandro (não me perguntem o motivo de terem misturado um nome japonês com um português). Depois da fuga, ela misteriosamente sequestra uma menina chamada Hana. A garota anteriormente morava na casa do padre Pedro. Os filhos dele constantemente abusavam de Hana. Depois de viver o inferno, a garota passa a seguir viagem com Michiko, mesmo sem saber os reais motivos de seu sequestro.



> "A garota passa quase dois minutos dentro do metrô olhando fixamente para a janela. No fim dessa sequência ela simplesmente pergunta a si mesma quanto tempo falta para chegar ao Rio de Janeiro."

Hayate no Gotoku

Outra série com um grande número de referências ao Brasil. De um modo geral, a maioria é de apenas citações. Em seus 50 episódios, esse carismático animê de mordomos cita o Brasil em quatro ocasiões. Na primeira delas, numa animada conversa entre as personagens Sakuya e Isumi, a primeira menciona a existência de um misterioso país chamado Brasil, que fica do outro lado do mundo. Ela ainda diz que a cidade do Rio de Janeiro fica ligada a Tóquio por uma longa e extensa linha de metrô. A inocente Isumi cai na conversa e no final do episódio ela aparece no metrô de Tóquio pedindo uma passagem para o Rio de Janeiro. E claro, ela não se esqueceu do seu passaporte.

No episódio 10, em que temos uma paródia dos famosos jogos do gênero RPG, com direito até a uma construção parecida com o templo de Kamisama do Dragon Ball Z (com a diferença de ser um barraco ao invés do templo), no final do capítulo, novamente Isumi aparece durante a série de pequenos curtas exibidos após o final "prematuro" do episódio. A garota passa quase dois minutos dentro do metrô olhando fixamente para a janela. No fim dessa sequência ela simplesmente pergunta a si mesma quanto tempo falta para chegar ao Rio de Janeiro.

Saindo um pouco do Rio, na reta final do animê (lá pelo episódio 35), o mordomo-chefe da família Sanzenin, Klaus, se aposenta e passa a viver o resto dos seus dias plantando café na sua fazenda no Brasil. Na verdade, tudo não passava de um sonho. No entanto, essa é uma das referências mais marcantes e divertidas.

Ainda na reta final do animê, antes de Hayate conseguir o lendário uniforme de mordomo (que nada mais é do que uma armadura de ouro de Saint Seiya), a diretora da Hakuou Academy lembra da sua dura jornada para obter o sagrado objeto. Entre bons e maus momentos, o artefato foi encontrado dentro da Floresta Amazônica. A armadura é uma herança de uma antiga civilização, que, mesmo sendo da América, curiosamente é uma cópia da civilização egípcia. Apenas não me perguntem os motivos de ser assim, simplesmente os criadores idealizaram dessa forma.

Por fim, perto do final da série, o personagem principal Hayate sobe num imenso navio onde está Himuro, um "poderoso" mordomo metido a Kurama (de YuYu Hakushô). Sem perder tempo, Himuro diz que o navio está indo em direção ao Brasil.

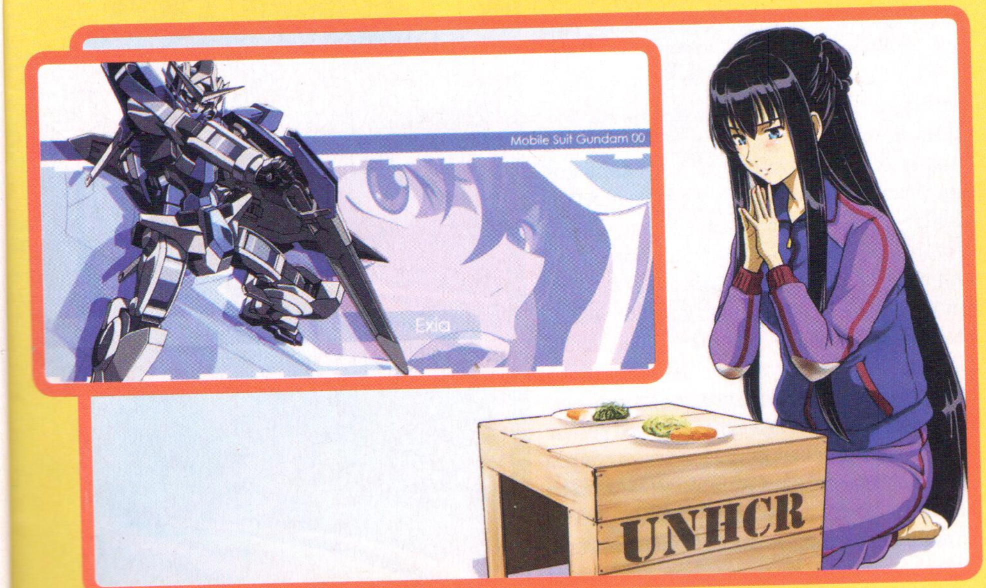
SCHOOL RUMBLE

Essa série parodia desde animês até filmes. Sendo assim, uma referência ao Brasil não poderia faltar, e isso é feito por meio de uma homenagem ao esporte favorito dos brasileiros. Na verdade, o alvo da paródia é o ex-técnico da seleção japonesa, Zico. No final da segunda temporada (Nigakki), o personagem Karasuma faz um trocadilho com a palavra Jiko, que em português significa acidente. No caso, ele diz a Tenma "Jiko ni Atta", que pode tanto ser interpretado como "Sofri um acidente", como "Eu me encontrei com Zico" (no Japão, Zico pronuncia-se Jiko). A graça dessa cena se (além do criativo trocadilho) deve aos acontecimentos anteriores a isso. Na ocasião Harima (tinha que ser ele) fala a Tenma justamente essa frase, contudo, a garota interpreta que Karasuma sofreu um acidente. A menina sai correndo até o local onde Karasuma está e então tem a já citada surpresa. vvv

> "Todos os Mobile Suits saídos de bases brasileiras são tão modernos quanto os dos EUA. No fim, talvez sejam somente emprestados."

GUNDAM 00

No universo de Gundam 00 o mundo é dividido em três grandes blocos de poder, UNION (abrangendo EUA, as Américas, mais o Japão), AEU (União Européia) e Jinkakuren (China, Rússia, Índia e outros países asiáticos). Os três disputam a supremacia mundial, seja econômica, cultural, militar ou política. Para tentar acabar com os confrontos entre os três blocos, uma organização militar privada chamada Celestial Being começa a intervir e acabar com todas as batalhas do mundo. O grupo tem como maior triunfo a posse dos Gundams, um novo modelo de Mobile Suit, muito superior a qualquer outro. Os quatro Gundams dessa série são equipados com GN Drives, que nada mais são do que reatores solares. Tudo em Gundam 00 gira em torno da energia solar, tanto é que cada um dos blocos de poder tem no seu território um elevador orbital, que é um grande tubo que leva a energia solar armazenada num satélite espacial até a Terra. Por estarem em posições estratégicas, a proteção deles é uma prioridade e também um dos motivos para os confrontos entre os blocos de poder.



Um dos casos na qual a importância da localização dos elevadores orbitais mostra-se importante (e onde também temos a referência ao Brasil) aparece logo nos primeiros episódios da série. Um país chamado Taribia (uma Venezuela fictícia) declara a sua independência da UNION, cujo líder são os EUA (que surpresa). A UNION decide invadir a Taribia, fazendo a Celestial Being se mover no intuito de acabar com o conflito. Durante a mobilização das tropas da UNION, uma das integrantes da Celestial Being informa que uma série de Mobile Suits havia acabado de sair de bases brasileiras. Uma das maiores surpresas é que pelo menos a globalização em Gundam trouxe tecnologia ao Brasil. Todos os Mobile Suits saídos de bases brasileiras são tão modernos quanto os dos EUA. No fim, talvez sejam somente emprestados.

> "As evidências aumentam ainda mais considerando o fato de o OVA ter sido feito durante a Copa do Mundo de 2006, época na qual o Brasil estava em evidência."

Gundam Seed Stargazer

Sobre essa referência não tenho certeza se ela é verdadeira, mas, considerando o personagem em questão, a sua personalidade e o Gundam que pilota, difícil não pensar em se tratar de uma referência ao Brasil. De todo jeito, o título em questão é um OVA que complementa o enredo de Gundam Seed Destiny (continuação de Gundam Seed). A história em si nada tem a ver com a epopéia de Shin Asuka, mas acontece em paralelo com algum dos eventos da série Destiny.

A queda de Junius Seven, o transporte do gigante Destroyer são dois cenários retratados em Stargazer. O foco passa a ser os soldados da Aliança Terrestre e é aí que entra o trio de protagonistas. Temos Sven Cal Vayan, um rapaz quieto e frio, piloto do sinistro Strike Noir. Mudie Holcroft, uma francesa (provavelmente) que pilota o Blu Duel. E por fim, Shams Couza, dono do Gundam Verde Buster e aparentemente um verdadeiro brasileiro.

As evidências aumentam ainda mais considerando o fato de o OVA ter sido feito durante a Copa do Mundo de 2006, época na qual o Brasil estava em evidência. Outras cidades brasileiras também aparecem no especial (Fortaleza e Santos), que, apesar de estarem sendo inundadas por um Tsunami, o registro ainda vale como homenagem. Para complementar, se aquele clássico jargão popular "eu sou brasileiro e não desisto nunca" realmente for verdadeiro, então Sham Couza é um autêntico brasileiro.

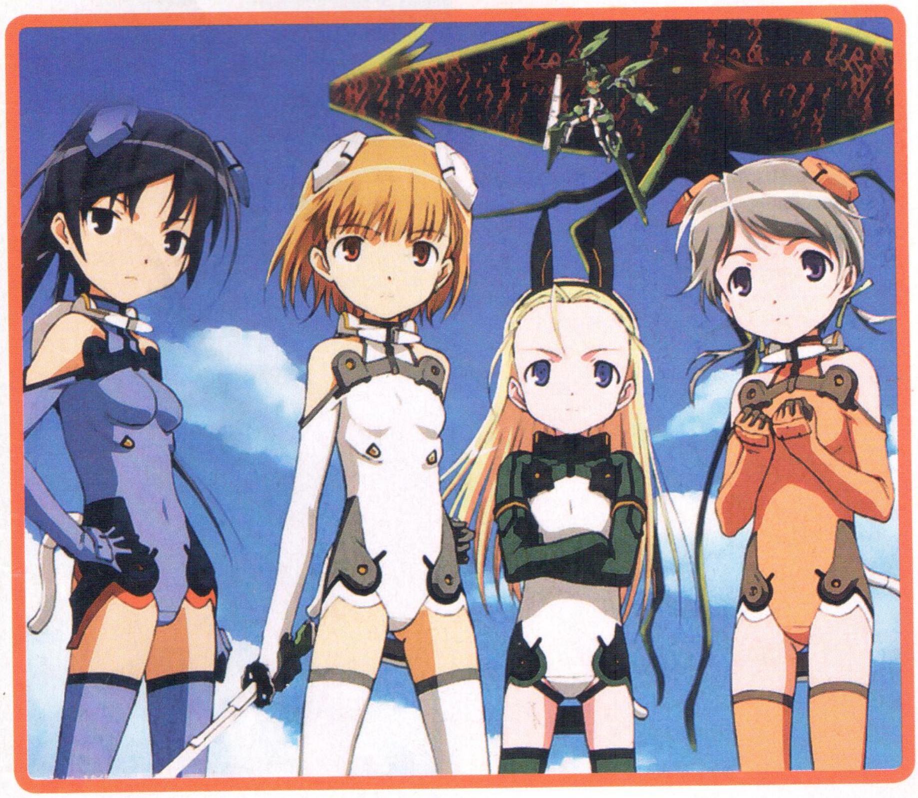
Digo isso ironicamente, pois no terceiro e último capítulo, o supostamente brasileiro pilota o seu Gundam Verde Buster desesperadamente, destruindo os seus inimigos sem dó nem piedade. Sem desistir nunca e lutando até o fim, o piloto até mesmo ignora o limite de energia do seu Gundam. Como essa série é diferente de Naruto, Saint Seiya e outros animês de porrada, infelizmente o Verde Buster fica sem energia e Sham Couza não tem nenhuma Kyubii ou sétimo sentido para defendê-lo. No entanto, mesmo diante da morte, o piloto age como um autêntico brasileiro, dando um sarcástico sorriso antes de ser inteiramente pulverizado pelos Mobile Suits inimigos. É como dizem "sou brasileiro e não desisto nunca. Mas também sempre acabo na pior".

Rozen Maiden

Mesmo sem um grande piloto na Fórmula 1, os japoneses sempre foram fanáticos pelo esporte, basta ver a presença da torcida nas corridas realizadas no país. Na ausência de estrelas nacionais, os nipônicos acabam cultuando os pilotos de outras nações, e o Brasil sempre foi alvo de intensa admiração deles. A parceria entre McLaren e Honda na década de 1990 e as vitórias e títulos de Ayrton Senna fizeram o piloto ser o mais reconhecido e respeitado piloto do arquipélago.

Infelizmente, a história de Senna sempre trará a triste lembrança daquele fatídico 1° de maio de 1994. No auge da sua carreira, o piloto se acidentou na perigosa curva Tamburelo, do circuito de Imola. A notícia da sua morte veio horas depois e chocou o País. Entre lágrimas e dores, nem mesmo o passar dos anos fez as pessoas se esquecerem desse ídolo nacional, talvez até mesmo mais famoso e respeitado do que as nossas melhores estrelas do futebol (embora hoje em dia o nosso futebol não esteja aquela maravilha).

Deixando isso de lado, os japoneses também sentiram a morte de Senna (como todos no mundo) e nunca deixaram de homenagear o piloto quando possível. O que ninguém poderia imaginar é que a referência a Ayrton Senna da Silva estaria presente num animê totalmente em descompasso com a Fórmula 1. A série de bonecas Rozen Maiden é o dono da única referência conhecida ao piloto brasileiro (em animês, já que mangás sobre o tema existem). Em nenhum momento os personagens mencionam o seu nome (até por que isso seria bem estranho), mas no quarto do protagonista Sakurada Jun é perfeitamente possível perceber que existe um pôster de Senna pendurado na parede. Somente não sendo brasileiro para deixar esse detalhe passar batido. O pôster aparece mais nos primeiros episódios, no entanto, como ele contrasta com o resto do cenário, difícil não perceber.

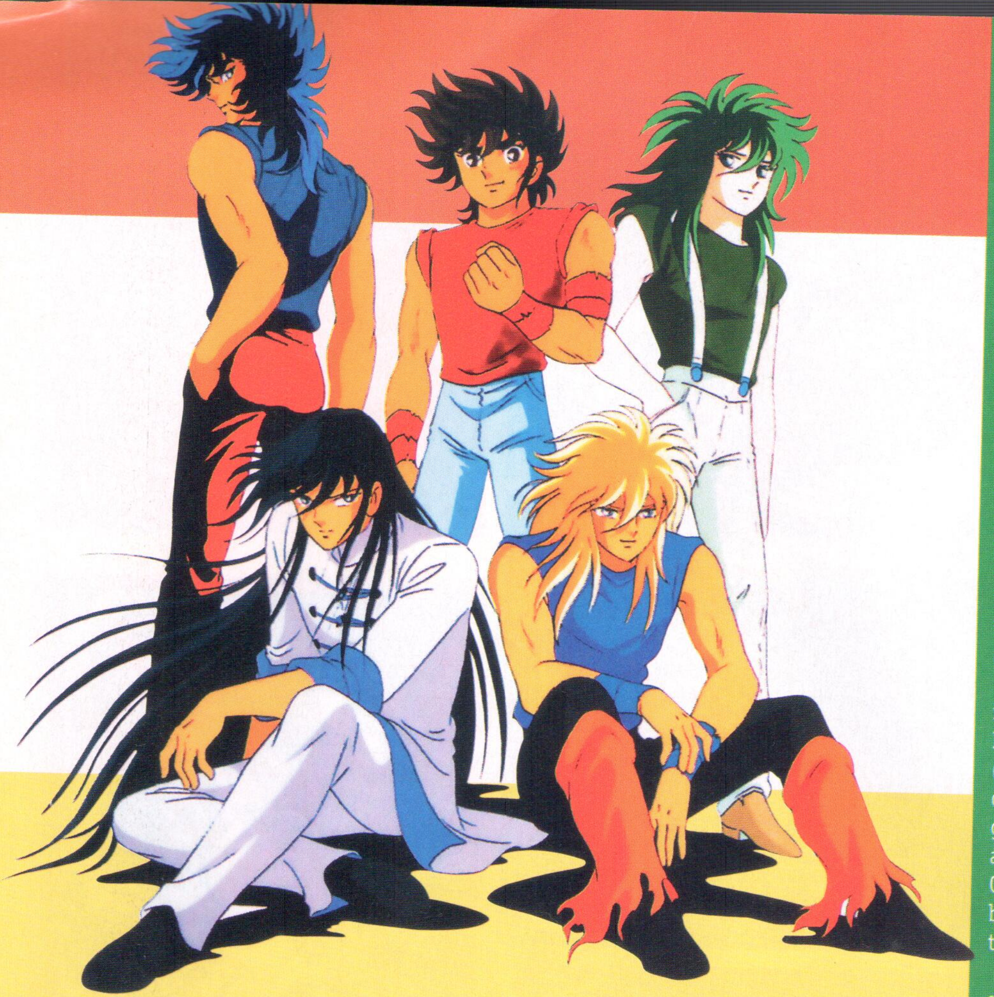


Sky Girls

Apesar do animê todo não contar com uma única referência ao Brasil, um dos cinco especiais vindos com o DVD oficial da série prestou uma louvável homenagem ao nosso País. Durante uns cinco minutos, a região amazônica e o rio Amazonas foram o tema central de Sky Girls. Os especiais de um modo geral são focados nas aventuras da personagem Eika Ichijou, que quer se tornar uma grande pescadora. Deixando de lado o fato de durante a série inteira a personagem dizer inúmeras vezes não gostar de pescar, aqui ela chega às águas do rio Amazonas para mais um desafio em sua escalada para se tornar uma lendária pescadora.

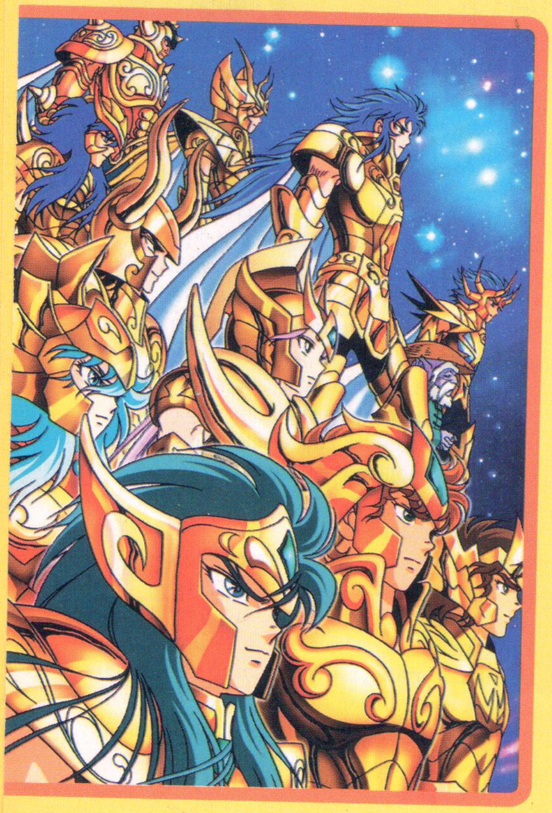
> "Durante a caminhada pela floresta, o trio de protagonistas revela aos espectadores uma grande variedade de curiosidades sobre a bacia do Amazonas."

Durante a caminhada pela floresta, o trio de protagonistas revela aos espectadores uma grande variedade de curiosidades sobre a bacia do Amazonas. Imagino que para a maioria dos brasileiros as informações não devem ser novidade nenhuma, pois são temas clássicos e típicos das chatas aulas de Geografia do ensino médio (caso realmente não saiba, trate de estudar, pois até os japoneses sabem). O ponto alto é quando Eika começa a tentar pegar a velha e conhecida piranha. E a emoção aumenta ainda mais com a aparição de uma Pororoca, fenômeno típico da região. Como era de se esperar de uma referência a ela, os personagens aproveitam a oportunidade para surfar sobre a Pororoca, embora alguns nem tão rápidos passem a sequência inteira sendo levados pela grande "onda". Tudo bem que a Pororoca não é exatamente uma onda, mas ficaria sem graça caso os produtores levassem isso em conta. Nesse caso, o melhor é pensar que isso é apenas um mero detalhe, afinal, o animê em si também não é algo a ser levado muito a sério.



cavaleiros do zodíaco

Essa é extremamente fácil. Estamos falando de uma série antiga, porém com um valor nostálgico indiscutível. Quem não souber, no mínimo deixou a infância passar em branco. Pelo menos quando eu era pequeno, sabia de cabeça o nome de todos os Cavaleiros de Bronze, os de Ouro, os de Odin, os de Poseidon e até mesmo dos esquecidos Cavaleiros de Aço (Ok! Não sabia todos os de prata, mas também existia uma infinidade deles). E para complementar conseguia distinguir perfeitamente a nacionalidade dos Cavaleiros de Ouro.



Hoje acabei esquecendo muitos detalhes da série, mas nunca vou deixar de lembrar que existe um brasileiro entre os 12 Cavaleiros de Ouro, seja pelo fato de ele ser o único representante nosso no Santuário, como também por ser um dos mais fracos dentre os Cavaleiros de Ouro. Mas indo direto ao ponto, imagino que muitos já devem saber que estou falando de Aldebaran de Touro, o dono da segunda Casa do Zodíaco.

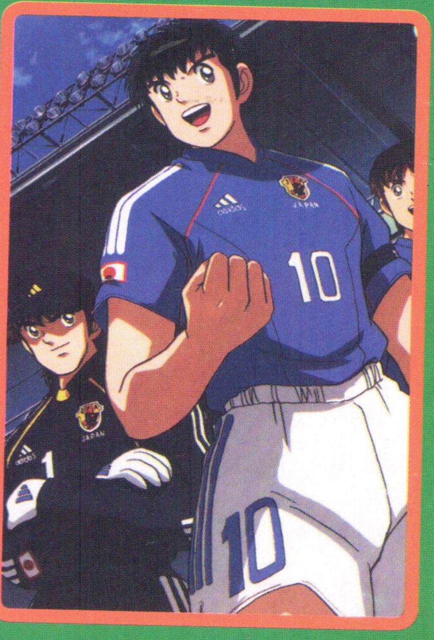
O destemido Aldebaran treinou e recebeu a sua armadura em território verde-amarelo. Muitos acreditam que Kuromada tenha dado a posse da armadura de Touro para Aldebaran pelo simples fato de o Brasil ser uma grande referência quando o assunto é exportação e consumo de carne bovina. Afinal, seria estranho se o objeto caísse nas mãos de um indiano, por exemplo. De qualquer jeito, apenas me pergunto os motivos que levam o destemido Cavaleiro de Ouro de Touro a desistir de uma luta após ter o seu "nobre" chifre arrancado.

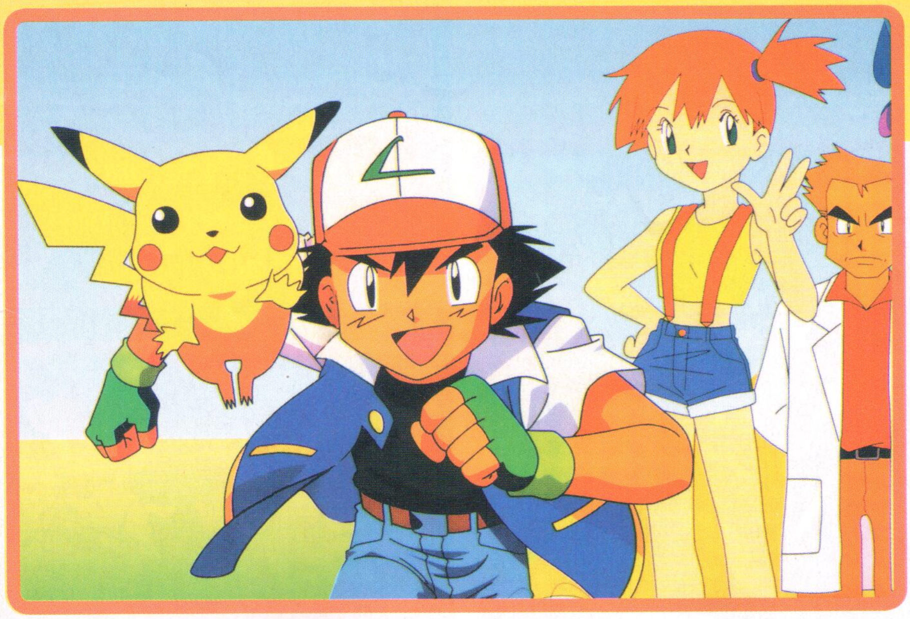
captain tsubasa

Homenagens ao Brasil são realmente raras em animês (considerando a quantidade deles), contudo seria no mínimo ridículo se não tivéssemos nenhuma em Captain Tsubasa, uma série cujo tema central é o futebol. Conhecida por aqui como Super Campeões, o título conta à história de Tsubasa Ozora (Oliver Tsubasa), um garoto fanático pelo esporte desde pequeno e que sonha em jogar pela seleção japonesa na Copa do Mundo. O enredo começa com Tsubasa ainda criança, quando o menino ainda jogava no time de futebol da sua escola, seguindo até a chegada dele à seleção japonesa e, consequentemente, à Copa do Mundo.

Durante a sua jornada, inúmeros amigos e inimigos aparecem, entre eles temos Roberto. Inicialmente ele parece um bêbado qualquer (estereótipo de brasileiro nos animês), mas depois (isso ainda no começo) se revela um grande jogador, mais especificamente o ex-atacante da camisa 10 da Seleção Brasileira. O rapaz aparece tanto na versão original exibida pela Rede Manchete como na mais atual, transmitida pelo Cartoon Network.

A maior mudança entre as duas versões quando o assunto é Brasil acontece justamente no momento em que o protagonista Tsubasa vem jogar no nosso País. Na série antiga, ele joga pelo São Paulo, enfrentando o poderoso Carlos Santana, atacante principal do Flamengo. Já na versão de 2002, ao invés de São Paulo, o time de Tsubasa chama-se Brancos, enquanto o rival joga pelo Domingos. O seu rival nessa segunda série tem como "símbolo" o Cristo Redentor, do qual ele insistentemente imita a posse de braços abertos. São mudanças pequenas, afinal, no fim, a história continua a acontecer aqui no Brasil.



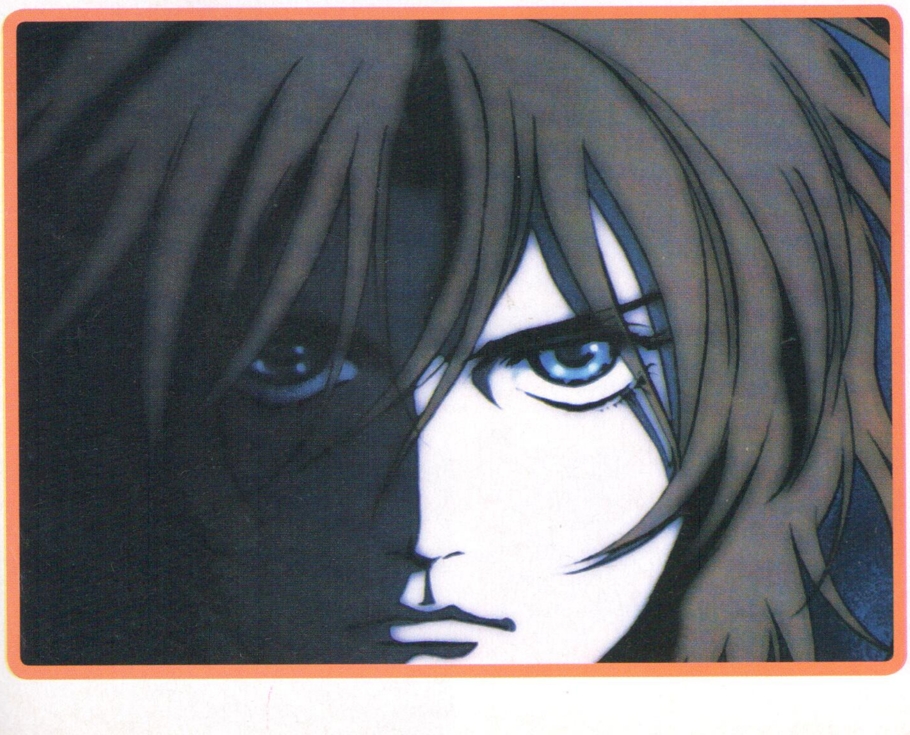


Pokémon

Quem aqui não se lembra do primeiro filme de Pokémon? Aquele mesmo que a maioria assistiu quando ainda era pequeno ao lado de muitas outras crianças e marmanjos. É aquele que novamente levou muitas crianças e também marmanjos a chorarem a suposta morte de Ash após o ataque do poderoso Mewtwo. Ainda por cima, é aquele que provavelmente lotou as salas de cinema por causa do exclusivo card game que vinha de brinde após a compra do ingresso.

Deixando de lado o valor nostálgico, o filme do Mewtwo guardava ainda mais um motivo para os brasileiros se orgulharem. De acordo com a história do longa-metragem, o poderoso Pokémon Mew foi encontrado pela primeira vez em solo brasileiro, na sempre cobiçada e vigiada Floresta Amazônica. Os restos mortais do pequeno Pokémon seriam usados para mais tarde dar vida a Mewtwo, a "evolução" artificial do Mew e a criatura criada para ser o mais poderoso Pokémon de todos os tempos.

Analisando friamente os fatos, e considerando fauna e flora existentes, mas ainda desconhecidas da Amazônia, um animal raro como o Mew poderia perfeitamente ter sido achado num local como esse. Porém, esquecendo o lado cientifico, naquela época éramos também bem inocentes. Lembrando do "poderoso" Mewtwo, glorificado ao extremo nesse filme, e olhando para o presente, sabemos que atualmente existem inúmeras criaturas no mesmo nível ou mais fortes do que ele. No entanto, acreditamos cegamente nessa história de o Pokémon mais forte do mundo. Tudo bem, naquele tempo ninguém poderia imaginar que um dia chegaríamos próximos aos quatrocentos Pokémon.

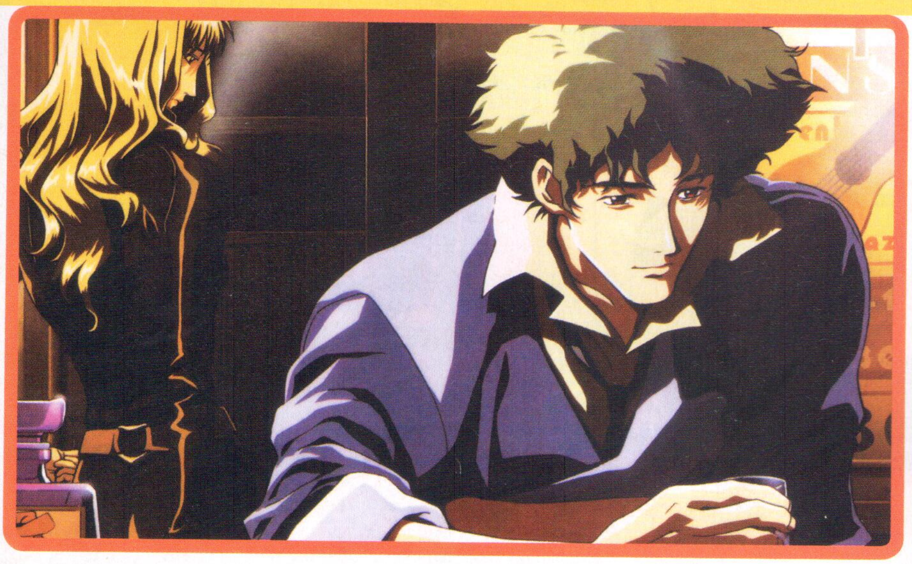


> "De acordo com a história do longa-metragem, o poderoso Pokémon Mew foi encontrado pela primeira vez em solo brasileiro, na sempre cobiçada e vigiada Floresta Amazônica."

Wolfs Rain

Desconhecido por aqui, porém elogiado em excesso no exterior, Wolfs Rain tinha tudo para ser mais comentado por essas bandas. No entanto, o animê acabou limitado ao cenário underground e otaku (infelizmente é essa a definição que os títulos desconhecidos acabam ganhando. E olha que Wolfs Rain nem é um título de otakus). Uma pena, pois essa série idealizada pelos criadores de Cowboy Bepop, e produzida pelo sempre competente estúdio BONES (de Soul Eater e Full Metal Alchemist), presta uma das homenagens mais interessantes e diferentes. Longe dos grandes clichês, o título tem em sua trilha sonora a música da compositora de bossa nova JOYCE (Joyce Silveira Palhano de Jesus). A canção chama-se Coração Selvagem, feita em conjunto com a compositora da trilha sonora do animê, Yoko Kanno.

O trabalho das duas está no mínimo incrível. Inclusive, Wolfs Rain ganhou o prêmio na categoria "Melhor trilha sonora presente numa animação de televisão" no evento Annie Award 2006, realizado em Los Angeles, Califórnia. Nessa premiação, inúmeros programas de televisão concorrem em diferentes categorias, todas englobando algum aspecto técnico, como trilha sonora e efeitos especiais. Quem tiver curiosidade, procure o episódio 13 no Youtube, e lá pela metade dele é possível ouvir a obra de JOYCE. Dê uma chance à bossa-nova, garanto que não irá se arrepender.

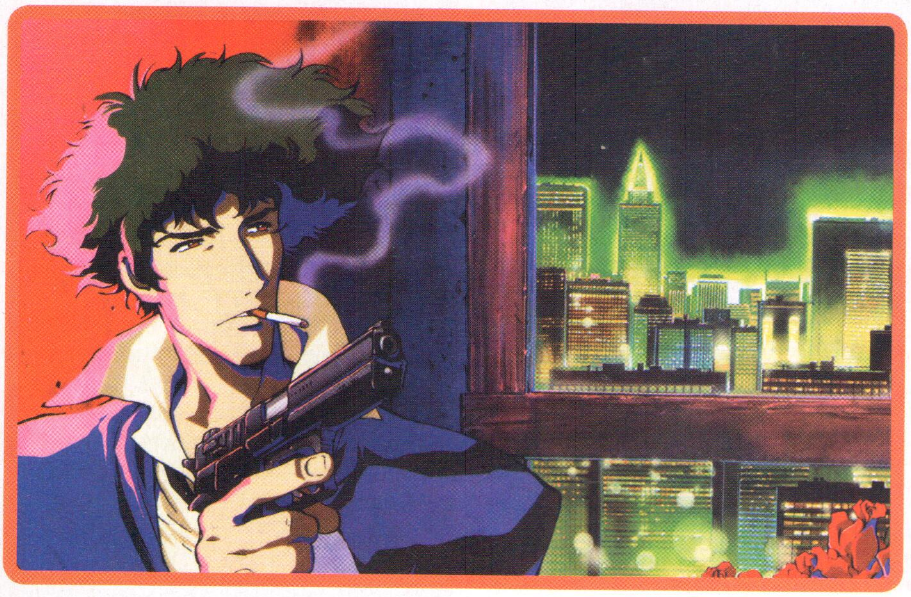


COWBOY BEBOP

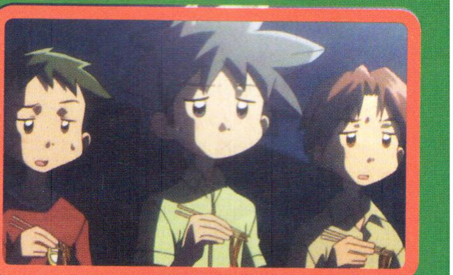
Lançado em 1998, contando com 26 episódios, e considerado um dos melhores animês de todos os tempos, Cowboy Bebop foi exibido pela extinta Locomotion. A série faz parte do seleto grupo de produções com caráter mais sério e artístico, podendo ser englobado na categoria de anime-arte. A série se passa no longínquo ano de 2071, quando as pessoas deixam a Terra para viver em colônias espaciais. E embora o enredo aparentemente tenha a cara de Gundam, ele se desenvolve de maneira diferente e sem as intermináveis lutas de mechas.

Para começo de conversa, o contexto envolve colônias instaladas em outros planetas, não construções artificiais. Porém, continuando, nesse contexto, surge a polícia espacial, com a missão de dar conta dos bandidos que tentam causar o caos nessa nova e gigante ordem. A organização conta com a ajuda dos cowboys, que nada mais são do que caçadores de recompensas no melhor estilo Samus Aran (Metroid).

Esse gigantesco universo e a marcante cultura norte-americana acabam constantemente levando o espectador para as cenas totalmente em descompasso de três "carismáticos" velhinhos de nomes Antonio, Carlos e Jobim. A menos que você não more em nosso país, ou tenha passado os últimos anos no subsolo, dificilmente não perceberá que no meio de tanta americanização existe uma referência clara à cultura musical do Brasil. Os próprios produtores confirmaram a brincadeira, após confessarem serem grandes admiradores do renomado Antonio Carlos Jobim. Assim como em Wolfs Rain, temos mais uma referência à bossa-nova.



> "...Num dos episódios, uma réplica em miniatura da nossa Bandeira Nacional é colocada na cabeça do acabado Negishi."



SKETCHBOOK ~FULL COLORS~

Do mesmo estúdio de produção de ARIA, sketchbook é outro título bastante relaxante e divertido de assistir, membro do seleto grupo de animês do gênero slice of life, bastante voltados ao cotidiano, e que, além de ARIA e ele próprio, conta também com nomes de peso como Mahou Tsukai ni Taisetsu na Koto, Kamichu, Hidamari Sketch, Azumanga Daioh (até certo ponto), entre tantos outros.

Nesse caso, a história gira em torno do clube de artes de um colégio do Japão. Aqui temos inúmeros personagens carismáticos, que têm como papel animar um pouco o dia da esquecida e tranquila (como não poderia faltar num animê também tranquilo) Kajiwara Sora. Entre esses personagens carismáticos, gatos "falantes" e momentos cômicos, o Brasil é brevemente lembrado. Num dos episódios, uma réplica em miniatura da nossa Bandeira Nacional é colocada na cabeça do acabado Negishi.

A Bandeira Nacional pode até aparecer com alguma frequência em animês (sobretudo nos clássicos festivais culturais ou esportivos), no entanto, o interessante foi vê-la colocada logo após a bandeira japonesa (fato raro, considerando que comumente várias bandeiras diferentes aparecem juntas). Outro ponto agradável nessa mesma cena foi ver a personagem Kajiwara Sora citar o nome do nosso País. Tudo bem que ela disse em japonês (algo próximo a "Buradiru"), no entanto, é possível ouvir e entender perfeitamente.

Kamichu

Apesar de ser produzido pela Brain Base, Kamichu tem a cara do Studio Ghibli. O animê tem um clima sobrenatural e fantasioso, abordando a história da garota Yurie, logo após se tornar uma deusa local. O estilo segue o gênero slice of life, a exemplo de sketchbook ~full colors~. A maior mudança é a história um pouco mais fora do real, embora as piadas e a presença de personagens carismáticos também se façam presentes. As diferenças certamente vão para o grau de inocência maior dessa série, que na maioria das vezes ironiza algum comportamento do homem ou mesmo da sociedade japonesa.

Tudo isso é feito com a presença marcante de diversos youkais, que habitam os cenários do título. Mas, para os brasileiros, uma cena realmente memorável (na verdade um comentário) se faz presente no segundo episódio do animê. Os acontecimentos ocorrem logo depois de Yurie se tornar uma deusa no primeiro episódio (não tente entender como, talvez mesmo assistindo seja difícil compreender). A sua amiga, um tanto quanto interesseira, Matsuri (literalmente lê-se "festival"), decide organizar um festival no templo da sua família.

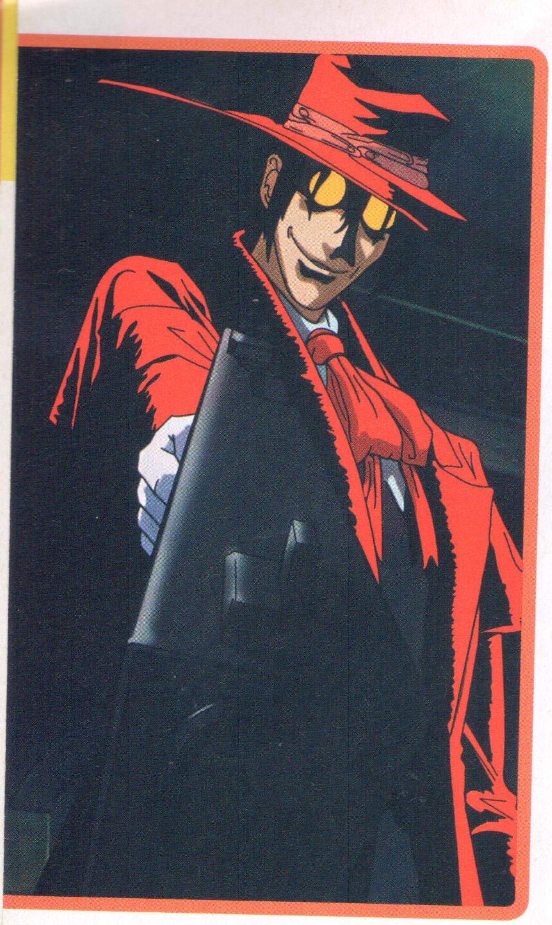
Ela pretende comemorar a transformação de Yurie numa deusa e, de quebra, ainda conseguir alguns trocados com o evento. Porém, o que mais chama atenção, além do comportamento capitalista da garota em contraposição à inocência de Yurie, é o tipo de festa que Matsuri pretende organizar. Ela diz querer um evento tão animado quanto o carnaval do Rio de Janeiro.

> "Numa parte do festival, é possível notar que existem inúmeras bandeiras uma ao lado da outra, e, se olhar bem, uma delas é a do Brasil. No fim, a maioria desses torneios esportivos quase sempre conta com a bandeira brasileira."

Sakura Card Captors

Exibido pelo Cartoon Network, publicado em mangá e considerado um dos maiores sucessos do grupo CLAMP, Card Captors Sakura também conta com uma homenagem ao Brasil, embora nem seja algo a ser considerado como grandioso. Cheguei até a pensar em não considerar isso como uma referência. Digo isso, pois apenas, a nossa bandeira aparece em um dos episódios do animê, e ainda assim durante um curto período de tempo.

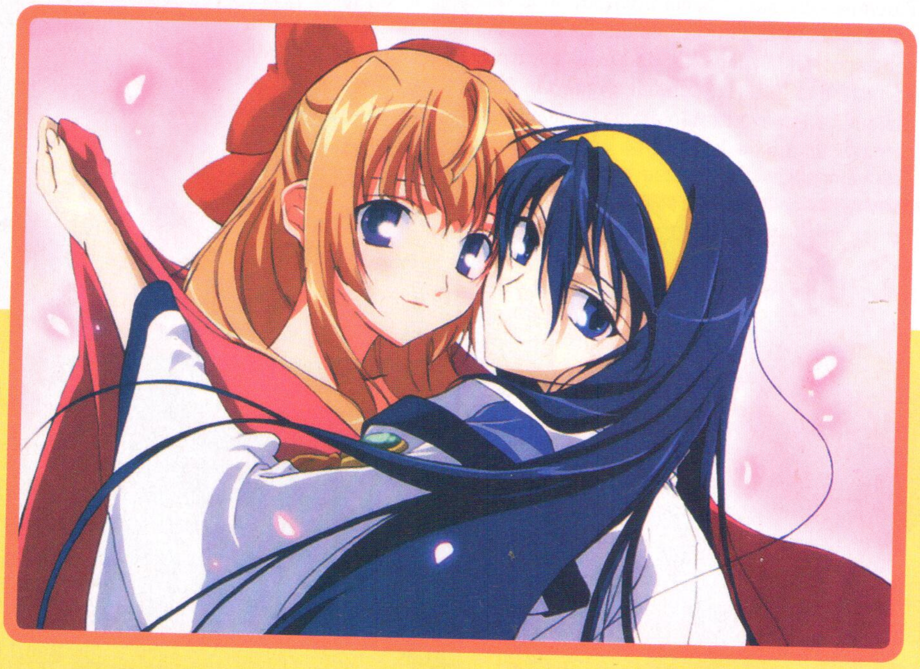
O episódio em questão é o da captura da Carta Flor. Esse capítulo é aquele na qual Sakura conhece a mãe de Tomoyo, durante o clássico evento esportivo realizado nas escolas japonesas. Numa parte do festival, é possível notar que existem inúmeras bandeiras uma ao lado da outra, e, se olhar bem, uma delas é a do Brasil. No fim, a maioria desses torneios esportivos quase sempre conta com a bandeira brasileira.



Hellsing

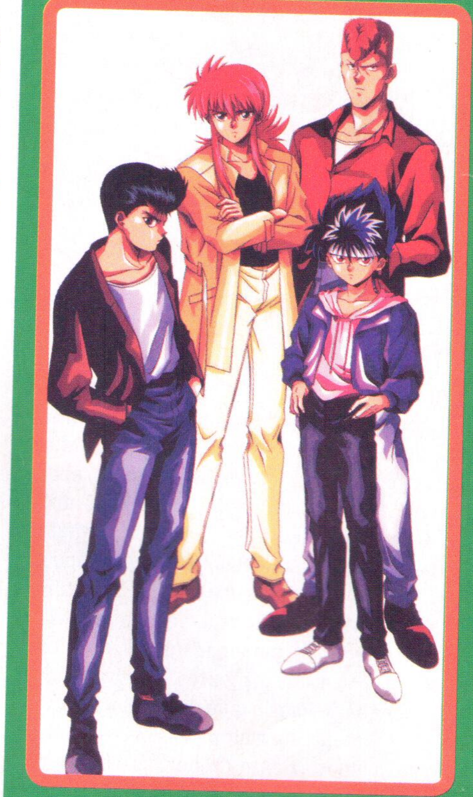
O enredo da série Hellsing acontece na Inglaterra, onde existem criaturas malignas que atacam os seres humanos. A paz é garantida pela Ordem Real dos Cavaleiros Protestantes, mais conhecida como a Organização Hellsing. É nela que temos o famoso Alucard e a novata Ceras, que serão os protagonistas no terceiro OVA do título. Deixando de lado cenários clássicos e conhecidos como o Big Bang, o especial dessa série nos leva até a cidade maravilhosa, onde teremos uma das cenas mais pesadas entre os animês aqui considerados (o que era esperado de um título nada moralista).

Dessa vez o Rio de Janeiro é palco de mais um tiroteio (entre tantos outros na vida real). Alucard e Celas viajam ao Brasil a pedido da Organização Hellsing, com a missão de acabar com mais um inimigo. Assim que chegam ao Brasil, e antes da ação, ambos se hospedam num hotel extremamente parecido com o Copacabana Palace. Para completar esse clima genuinamente brasileiro, ainda é possível ver a palavra "Polícia" escrita nos uniformes dos policiais ali presentes, e tudo isso em português correto e bem acentuado.



Kannazuki no Miko

Como o próprio nome sugere ("A sacerdotisa do mês sem deus"), Kannazuki no Miko envolve a figura das sacerdotisas. No caso, não é apenas uma, mas duas delas. As protagonistas da história são Himeko e Chikane, as reencarnações do Sol e da Lua. O animê foca-se no relacionamento entre as duas, mesclando muitos elementos de magia e ficção cientifica. Apesar de inicialmente parecer um romance Yuri, Kannazuki no Miko se revela muito mais um animê de mechas. As duas têm como missão defender o mundo das mãos dos Orochis. Para isso, elas contam com um poderoso mecha para ajudá-las a cumprir esse objetivo. Apesar desse clima bem japonês, o Brasil ainda assim conseguiu seu espaço na série. A referência ao País verde-amarelo envolve novamente o Rio de Janeiro. Nesse caso, num dos episódios, há uma breve aparição do Cristo Redentor.



YUYU HAKUSHÔ

O eterno YuYu Hakushô, que infelizmente acaba sendo esquecido em prol de Dragon Ball Z e do "original" e "incrível" Naruto, é outro título clássico que mexeu com a cabeça de muito marmanjo por aí naqueles áureos e nostálgicos fins dos anos 1990. A história do detetive sobrenatural era outro entre inúmeros títulos a animar as já animadas tardes da falida, mas lendária, Rede Manchete.

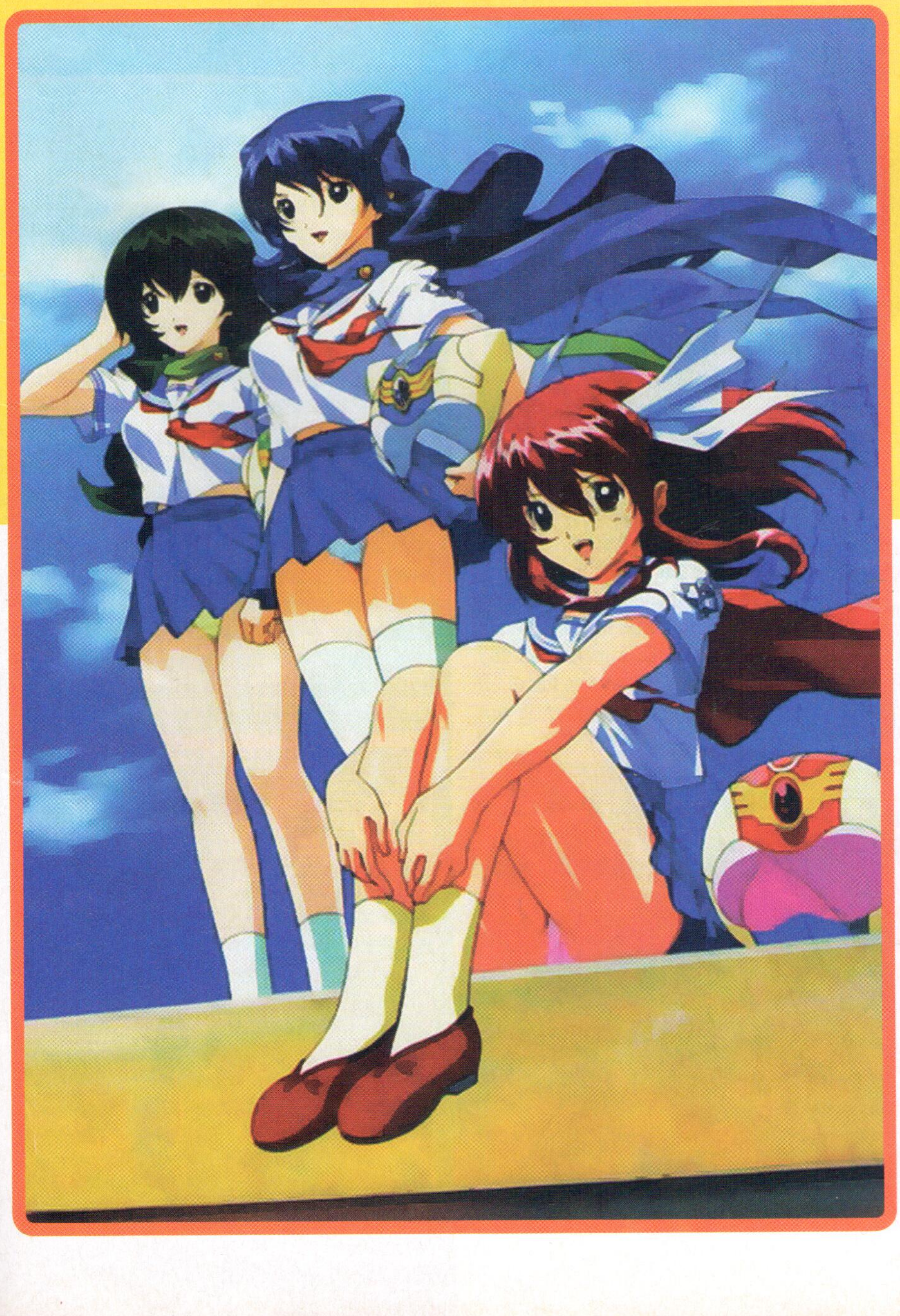
Acredito que poucos devem se lembrar que YuYu Hakushô conta com duas pequenas, mas bem-vindas, homenagens ao Brasil. Para quem simplesmente não sabe ou pelo menos não se lembra, a primeira delas pode ser encontrada no episódio 96, na qual os monges servos do pai do Yusuke o convidam para ir ao Makai. Depois de um pouco de papo furado (mais da metade do episódio), Yusuke resolve desafiar um dos monges para uma briga. Depois da luta, na qual o detetive sobrenatural acaba perdendo, o monge transforma a sua faca em várias bandeiras de diferentes países, e uma delas é justamente a do Brasil.

A outra referência pode ser encontrada no começo da temporada do Sensui, naquele jogo de perguntas e respostas que, diga-se de passagem, foi um dos momentos mais hilários do animê. A Amazônia foi o tema de uma das questões e o personagem Kurama tirou de letra o problema. Com esse conhecimento sobre a Amazônia, seria Kurama um autêntico brasileiro? Ou apenas um apreciador da nossa cultura?

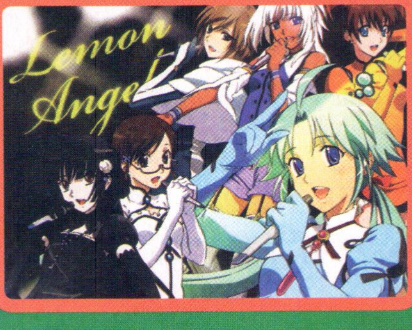
Musumet

Produzido em 2004 pela TNK (produtora do animê School Days, que "homenageou" Musumet no OVA Magical Heart Kokoro-Chan), e exibido pelo canal Animax aqui no Brasil, Musumet aparentemente se assemelha muito àquelas clássicas séries de Mahou Shouio. No entanto, o conteúdo ecchi rapidamente acaba com essa impressão inicial.

A história começa quando sete meteoritos de cores distintas (cada uma com uma cor do arco-íris) caem sobre a Terra. Cada um deles emana um grande poder, que, quando tocado por alguém, realiza o desejo dessa pessoa. Porém, em troca, essa pessoa acaba virando um monstro. Para tentar conter essa ameaça, surge uma organização formada por três cientistas, o casal Mishida e o doutor Kishida, que criam um capacete especial com o poder de controlar os meteoritos. Seu nome é Musumet, e, após a morte dos cientistas, a posse deles passa para as mãos das suas filhas, Aoi, Midori e Kurenai. Juntas, elas usam os seus Musumets para tentar dar um jeito nos meteoritos e manter a paz mundial. Claro que isso não será fácil, e, para impedir as três garotas Mishina (o sobrenome delas), surgem as três antagonistas da família Saotome, chamadas Shion, Marcia e Kou. A rival de Kurenai, Marcia, que pelo nome já dá para saber da onde vem, é uma garota com sangue 50% brasileiro. Um dos seus pais nasceu na nossa terra e "empresta" os seus poderes à Marcia.



> "Marcia, que pelo nome já dá para saber da onde vem, é uma garota com sangue 50% brasileiro. Um dos seus pais nasceu na nossa terra e 'empresta' os seus poderes à ela."



Lemon Angel Project

Seguindo a linhagem de Full Moon wo Sagashite, Kaleido Star e Idolmaster XENOGLOSIA, Lemon Angel Project é outro dos animês voltados à música e ao showbiz. O enredo trata de uma banda de grande sucesso chamada Lemon Angel e formada por cinco belas garotas, que misteriosamente encerra suas atividades bem no auge da sua carreira. Dez meses depois do ocorrido, a gravadora anuncia um projeto para tentar reativar a Lemon Angel. Para isso realiza um teste de habilidades, na qual serão escolhidas quatro novas garotas (a quinta será uma integrante do grupo anterior). A personagem principal, Tomo, entra nesse concurso, a pedido de um produtor, que era um grande parceiro de uma amiga que ela admirava. No fim, a menina entra no grupo e descobre o mundo da música e do showbiz.

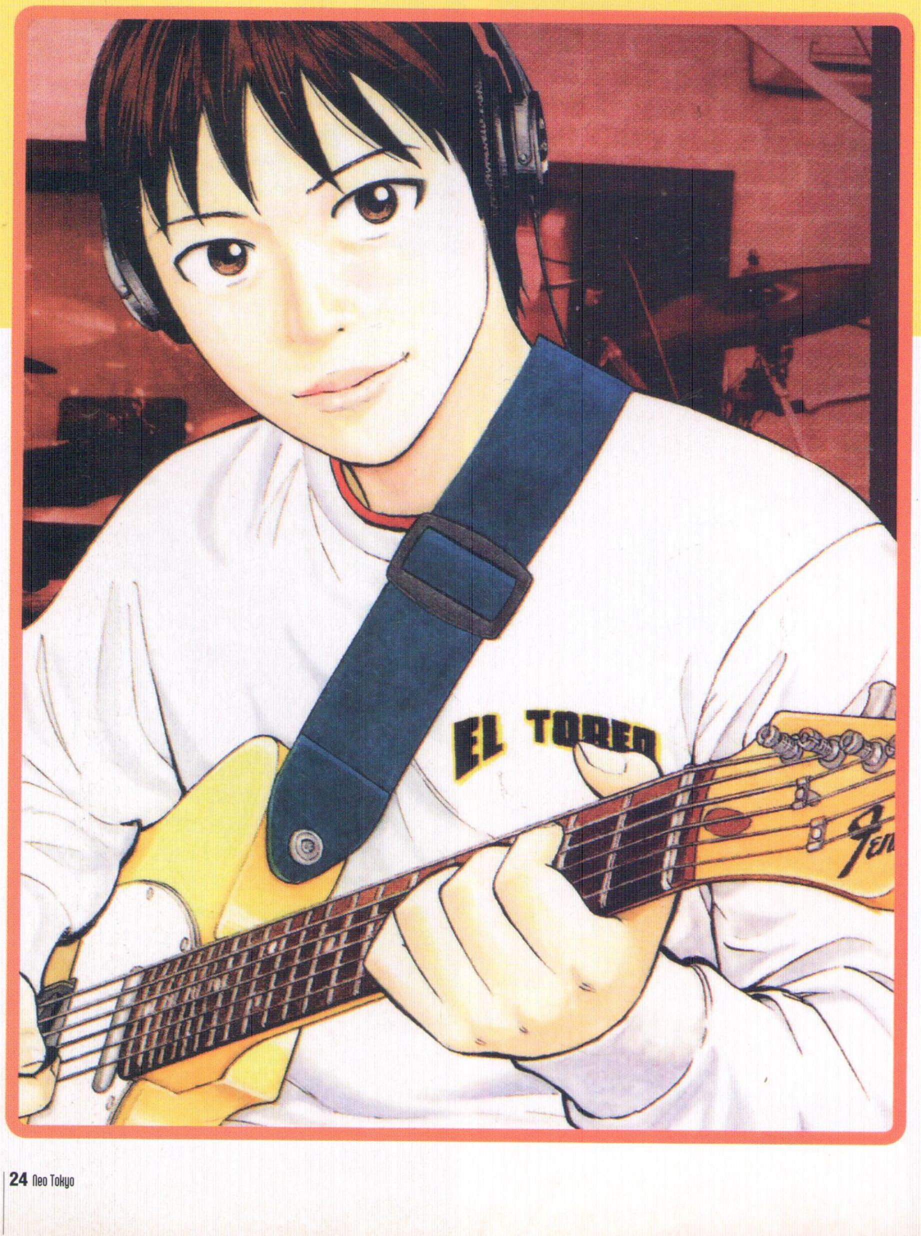
Contudo, esquecendo a protagonista e falando um pouco das personagens secundárias, entre as selecionadas temos Erika, uma autêntica brasileira. A moreninha decidiu deixar o Brasil e partiu em direção ao Japão, para tentar alcançar o seu sonho de se tornar uma grande estrela. Num dos episódios, a história de Erika é mostrada, e nela podemos ver que a garota provavelmente nasceu no Rio de Janeiro, pois é possível ver o Cristo Redentor pela janela do avião em que Erika embarcou. Somado a isso, e para deixar o animê com um clima mais brasileiro, de vez em quando (quase nunca) a personagem costuma falar alguma coisa em português, como "Olá" e "Obrigada".

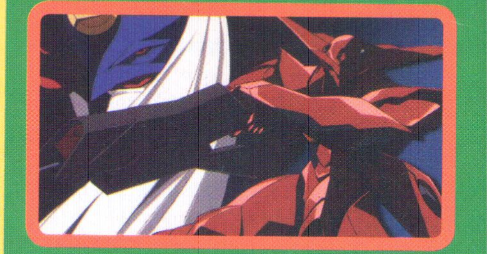
> "...arma usada por ele não era de verdade, e sim aquelas clássicas armas de animês que "atiram" somente bandeirinhas. Curiosamente, a do Brasil era uma delas."

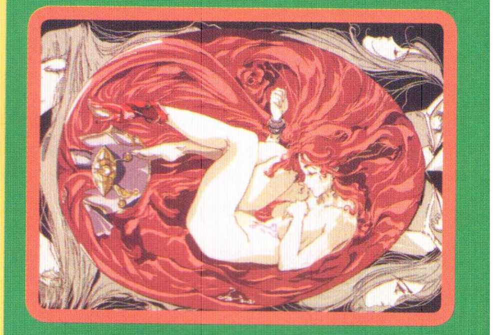
BECK

Falando de outro animê com temática musical, BECK se diferencia de Lemon Angel Project por apresentar uma temática um pouco mais focada na formação de uma banda musical desde a sua concepção até a chegada ao sucesso. Em termos de crítica, BECK também é muito mais bem comentado do que Lemon Angel Project, em parte devido ao seu cuidado com cada detalhe do universo musical. A série conta a vida de Yukio Tanaka, apelidado de Kouyuki. A sua vida era monótona até o dia que conheceu Ryuusuke Minami, o grande guitarrista da banda de sucesso BECK. No entanto, aqui não temos um brasileiro como personagem principal ou mesmo secundário.

O nosso País é apenas lembrado num momento breve do episódio dois, em que Kouyuki e os seus amigos são acusados por um bando de americanos por supostamente ter arranhado o carro deles. Nisso, Ryuusuke aparece e compra briga com os norte-americanos. O grupo se dirige até um beco sem saída e Ryuusuke rapidamente os ameaça com uma arma. No entanto, a atitude do personagem tinha mais o propósito de intimidação, afinal, a arma usada por ele não era de verdade, e sim aquelas clássicas armas de animês que "atiram" somente bandeirinhas. Curiosamente, a do Brasil era uma delas.



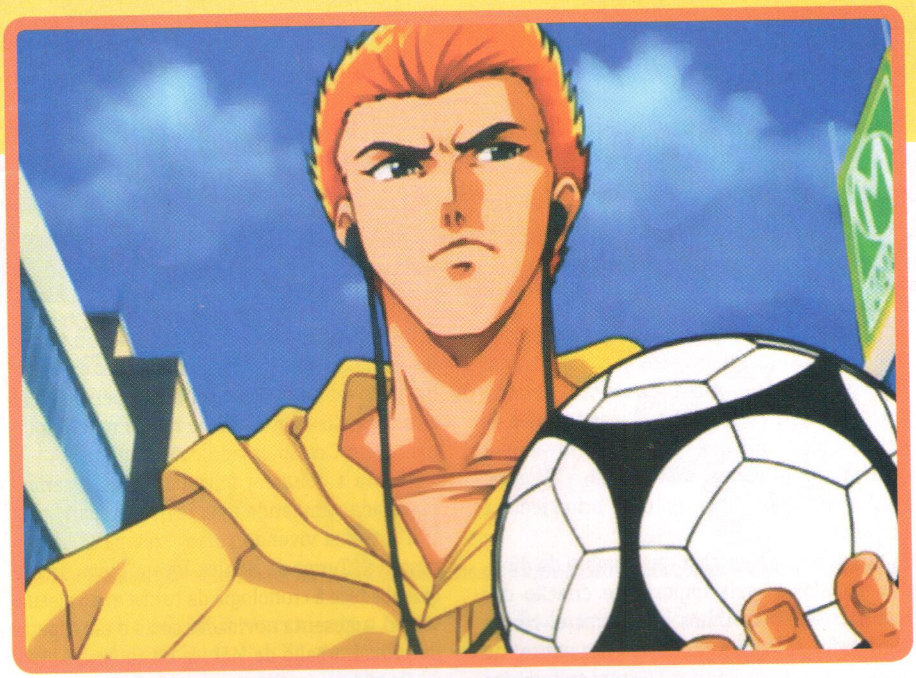




RahXephon

Aparentemente uma cópia de Evangelion, RahXephon muitas vezes acaba sendo injustamente mal visto. O animê conta com um enredo focado no século XXI, na cidade de Tóquio, onde reside Kamina Ayato, o protagonista da história. De acordo com os livros de história da série, o mundo inteiro, exceto Tóquio, foi destruído. Contudo, quando a cidade é atacada misteriosamente, Kamina escapa da confusão dentro de uma arma secreta, que é justamente o mecha que dá nome à série.

O que Kamina descobre após esses acontecimento é que a Terra não somente ainda era habitada como também Tóquio estava em guerra com todo o mundo. Deixando de lado o fato de ser impossível uma única cidade lutar contra o mundo inteiro, a referência ao Brasil novamente usa a nossa Bandeira Nacional. Num dos episódios, alguns personagens passam um bom tempo em frente a ela.



Hungry Heart Wild Striker

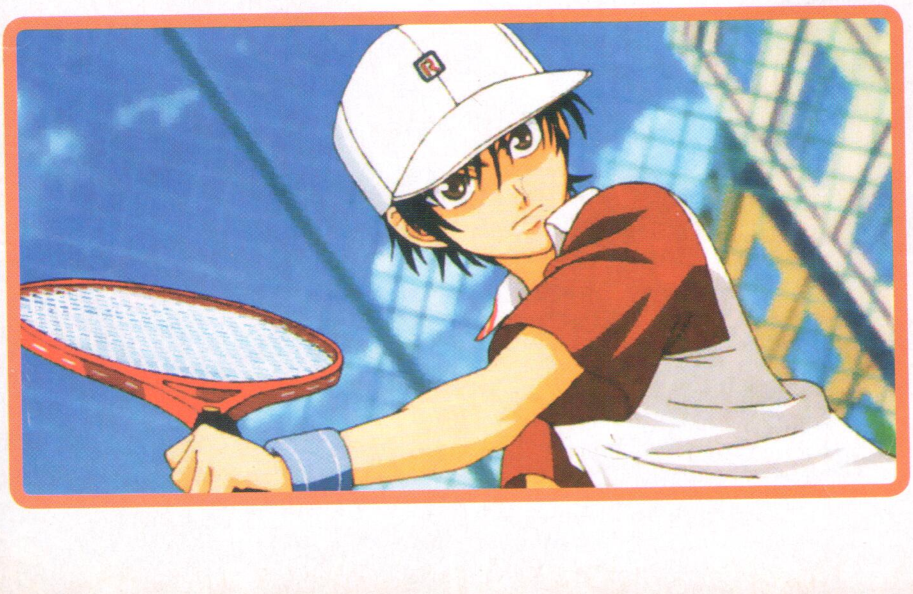
Criado pelo autor de Super Campeões e novamente abordando o futebol, esse título de 52 episódios chegou a ser transmitido por aqui pelo canal a cabo Animax. O personagem principal de Hungry Heart Wild Striker é Kyousuke Kanou, um adolescente de 16 anos, aluno de uma escola de ensino médio do Japão. Kyousuke jogava futebol durante a infância, mas parou por ser constantemente comparado ao seu irmão Seisuke, o jogador principal do AC Milan, uma estrela do esporte.

Kyousuke encontraria o seu lugar no mundo do futebol, após ser escalado, contra a sua vontade, como o treinador da equipe feminina de futebol do seu colégio. Depois de voltar a exercer alguma atividade no esporte, Kyousuke reencontra algum ânimo e resolve entrar para o time masculino de futebol. E é justamente no seu novo time que Kyousuke conhecerá Rodrigo, o único brasileiro do time e o típico personagem que não poderia faltar numa série de futebol. O garoto é um estudante de intercâmbio do Brasil.

Prince of Tennis

Considerado um sucesso mundial e o Captain Tsubasa do tênis, Prince of Tennis foi um dos poucos animês exibidos por aqui pelo canal Animax, a exemplo de Hungry Heart Wild Striker. O mangá do título conta com um total de 379 capítulos e foi encerrado recentemente. Apesar do enredo simplório envolvendo mais um esporte, Prince of Tennis alcançou um notável sucesso no Japão e no mundo.

O enredo conta a história de Echizen Ryoma, um recém-transferido aluno da Seigaku, uma reconhecida escola particular de Tóquio, famosa pelo seu habilidoso clube de tênis. Ao entrar, Ryota rapidamente se inscreve no clube, passa a se destacar e começa a derrotar diversos rivais. Até aí bem básico, mas o que deve interessar a todos certamente não é esse enredo-padrão, mas, sim, a referência ao Brasil. A homenagem aparece durante um amistoso entre EUA e Japão. Um dos jogadores que defendem a bandeira do Tio Sam nasceu no Brasil e começou a jogar profissionalmente nos EUA.



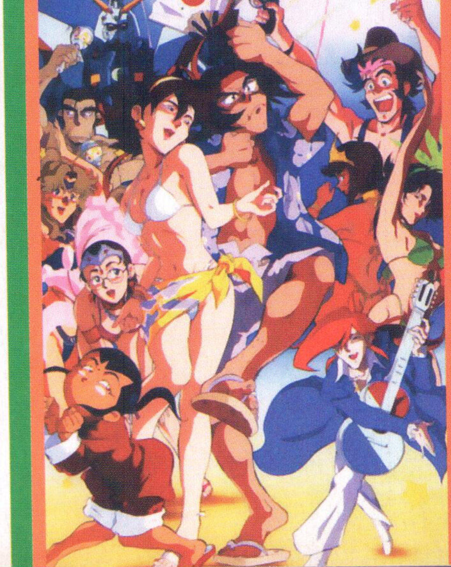
> "É justamente no seu novo time que Kyousuke conhecerá Rodrigo, o único brasileiro do time e o típico personagem que não poderia faltar numa série de futebol."

G Gundam

Aqui não temos nenhuma referência ao Brasil, mas citei essa série porque ela tinha tudo para ter uma. O enredo foge um pouco da trama tradicional de Gundam. Ao invés de termos facções em guerra, super-soldados e robôs se comportando de forma realista, G Gundam pode ser considerada uma fusão entre Captain Tsubasa e Dragon Ball Z. No universo do animê, cada país tem a sua própria colônia espacial e no intervalo de quatro anos é realizado um torneio de artes marciais (não o chamam assim, porém é quase isso) para eleger o líder de todas as colônias.

As batalhas acontecem na Terra, com cada nação sendo representada pelo seu próprio Gundam (em resumo, é uma Copa do Mundo de Gundams). Como teoricamente o animê diz que todo e qualquer país tem uma colônia, deveríamos ter um Gundam brasileiro, certo? Era para ser assim, contudo ironicamente o Brasil sequer é citado. A série tem somente 50 episódios, então é natural alguns países serem deixados de lado. No entanto, os produtores incluíram um Gundam mexicano, outro queniano e outros de várias nações menos conhecidas.

Por outro lado, considerando que cada país possui um Gundam inspirado num clichê seu (a França tem um Gundam com visual napoleônico, o americano é um boxeador e o chinês é baseado num dragão), até que no fim não é tão ruim terem deixado o Brasil de lado. Apenas a título de curiosidade, como seria um Gundam brasileiro? Quem sabe um robô sambista movido a biocombustível da Petrobras?



Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão. É praticamente impossível que você nunca tenha ouvido estes nomes. São quatro crianças que vivem no bairro do Limoeiro com seus parentes, amigos e animais de estimação. Lá, eles vivem as mais variadas aventuras, algumas bem surreais, como enfrentar vilões com poderes especiais, e outras bem típicas do cotidiano infanto-juvenil, como namorinhos e brigas para saber quem será o "dono da rua".

Você pode conhecê-los dos quadrinhos, já que eles emplacam todo mês cinco revistas fixas nas bancas e mais algumas com periodicidade variada (almanaques), mas também de outras mídias, afinal, a turminha já invadiu os cinemas, as locadoras, a TV aberta, a TV paga, a internet, as livrarias, as lojas, brinquedos e por aí vai.

A Turma da Mônica é sem sombra de dúvidas a maior e mais importante criação das histórias em quadrinhos brasileiras e, com o tempo, foi se aprimorando tecnicamente, de modo que nos últimos anos se tornou também uma das melhores, abordando temas sérios e sociais em suas tramas. O reconhecimento veio de tal forma que seu autor, Mauricio de Sousa, foi eleito um dos dez autores mais importantes da literatura brasileira.

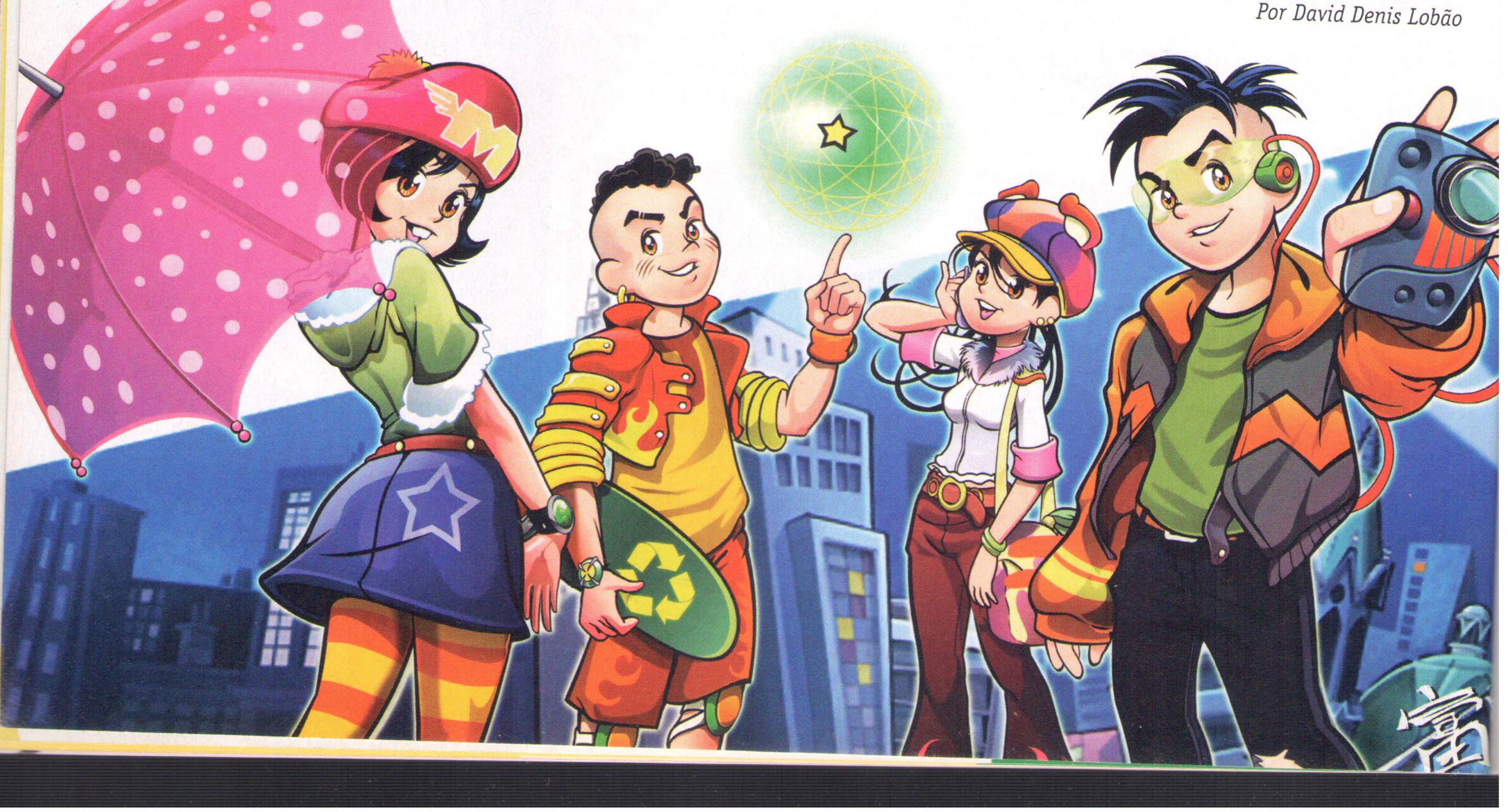
Recentemente, o fenômeno Mônica se expandiu, e o inimaginável há alguns anos ocorreu. A turminha cresceu e chegou à adolescência. Antes, somente em edições especiais era possível saber como seriam os personagens adultos, mas com diversas falhas na cronologia, como Cascão casado com Magali.

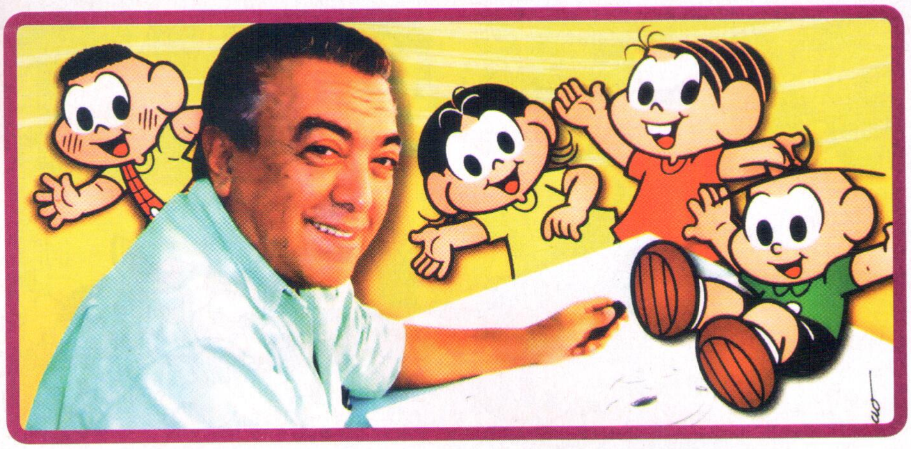
Agora a coisa foi feita de maneira séria e planejada, ganhando uma revista só para mostrar a turma vivendo como "colegiais". Assim nasceu a "Turma da Mônica Jovem", uma revista que obedece à cronologia da turma e, ao mesmo tempo, apresenta novidades como o tão esperado primeiro beijo de Mônica e Cebolinha.

Para dar um charme a mais à obra, ela foi criada no formato mangá. Ou seja, seus traços e a maneira como a história é contada (como se fosse uma novelinha, sempre continuando na próxima edição) são totalmente baseados no formato japonês de fazer quadrinhos. A inspiração é clara até no formato (a obra é em preto e branco) e no tipo de diálogo utilizado.

Turma da Mônica cresce e vira MANGÁ

Por David Denis Lobão





A primeira edição já vendeu – até o fechamento desta edição da Neo Tokyo – 500 mil exemplares, e a número quatro já chegou à banca com uma tiragem de 400 mil, sendo o maior sucesso editorial do mercado de quadrinhos brasileiro.

Alguns fãs mais radicais criticaram mudanças de nomes e a pequena participação dos personagens secundários nos primeiros números, mas a maioria aprovou o projeto e embarcou com tudo na ideia.

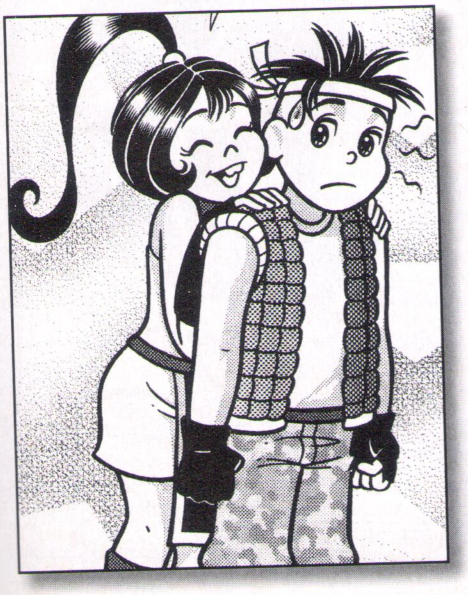
De fato, se a turminha estava meio esquecida pelos adultos, agora ela voltou com tudo e conquistou novos leitores, além de resgatar o espírito infantil dos velhos.

Mas que caminho seguir agora? Neste especial da Neo Tokyo, entrevistamos Mauricio de Sousa, que, em um bate-papo inédito e exclusivo, nos contou tudo que deve ocorrer no futuro. Confira!

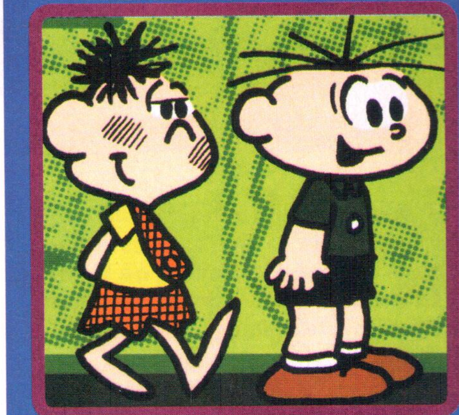
Uma conversa com o mestre dos quadrinhos brasileiros

Mauricio de Sousa nasceu na cidade de Santa Isabel, em 27 de outubro de 1935, e pode ser facilmente considerado o mais importante nome dos quadrinhos brasileiros, como Stan Lee é para os americanos ou Osamu Tezuka para os japoneses.

Filho dos poetas Antônio Maurício de Sousa e Petronilha Araújo de Sousa, Mauricio começou a desenhar cartazes e ilustrações para rádios e jornais de Mogi das Cruzes. Procurou emprego em São Paulo, como desenhista, mas só conseguiu uma vaga de repórter policial na Folha da Manhã. Passou cinco anos escrevendo esse tipo de reportagem, que ilustrava com desenhos bem aceitos pelos leitores, até que começou a desenhar histórias em quadrinhos em 1959, quando uma história do cachorrinho Bidu e seu dono Franjinha foi aprovada pelo jornal. E, pelo visto, o simpático cachorrinho virou o amuleto de sorte do nosso gênio brasileiro, já que atualmente Bidu é o símbolo da empresa Maurício de Sousa Produções. Nos anos seguintes, criou histórias sobre outros personagens, como Cebolinha e Cascão, e mais alguns anos depois a mais famosa de suas personagens, a Mônica.



> "Com alguns personagens você transmite algum tipo de mensagem, algum tipo de proposta e com outros não pode fazer isto."



Neo Tokyo: Bom, pra começar, quais dos personagens da Turma são os seus favoritos?

Mauricio de Sousa: De que filho eu gosto mais? (risos) Não existe isto, eu gosto de todos eles. Com alguns personagens você transmite algum tipo de mensagem, algum tipo de proposta e com outros não pode fazer isto. Então, estes personagens com os quais você tem mais força, mais liberdade, ou até melhores condições gráficas, técnicas ou de texto, o pessoal imagina sempre que são os prediletos ou preferidos do autor, e não é assim. É que quando eu faço uma historinha do Bidu, tem que ser o Bidu, o cachorrinho, quando faço a Mônica é uma menininha, não posso sair disto, das características que a gente já criou. Agora, quando eu faço um animal como um elefante ou um dinossauro, principalmente o dinossauro, posso me espraiar mais, me abrir mais, colocar mais de mim, é como se fosse uma fábula, é por isto que os grandes fabulistas da história do mundo usaram e abusaram dos animais pra deitar e rolar em cima de críticas sociais, até de propostas de mudanças de hábitos e costumes, como Esopo, La Fontaine, Os Irmãos Grimm. Então, muita gente acha que o Horácio é o meu preferido, mas não. É porque ele vive fora do tempo, é atemporal, é um bichinho que acham que é dinossauro, mas de repente não é, e ele pode falar tudo, porque ele não está dentro do perímetro urbano, não está na roça, não está cidadezinha... Então é por aí, o personagem pelo qual você mais pode falar é tachado como o preferido ou o principal.

> "Já que eu tenho a Turma da Mônica, que é uma história com crianças que vivem num universo real, normal, que é o nosso universo aqui de fora, precisava ter algum tipo de criança com algum tipo de deficiência física."

NT: Alguns personagens coadjuvantes recentemente ganharam destaque e alguns fãs, como o Xaveco e a Denise. Existiu algum motivo para a maior participação deles, algum planejamento?

MS: Absolutamente. Isto acontece. Eu não planejei a subida do Cebolinha que nasceu coadjuvante do Franjinha, eu não planejei a subida da Monica que nasceu coadjuvante das tiras do Cebolinha e continuamos surpreendidos pela performance de um personagem e às vezes pelo gosto do público que começa a comentar e exigir mais daquele personagem. Personagem é uma coisa viva. De vez em quando, temos problema de tema e a gente bota vários personagens na história, e, às vezes, nós precisamos brecá-los um pouco, senão a história não acaba.

NT: As histórias também ficaram mais realistas recentemente, e o Xaveco ganhou uma participação maior com a separação dos pais dele. Este tema já estava pra ser abordado faz tempo? Afinal, é delicado, não?

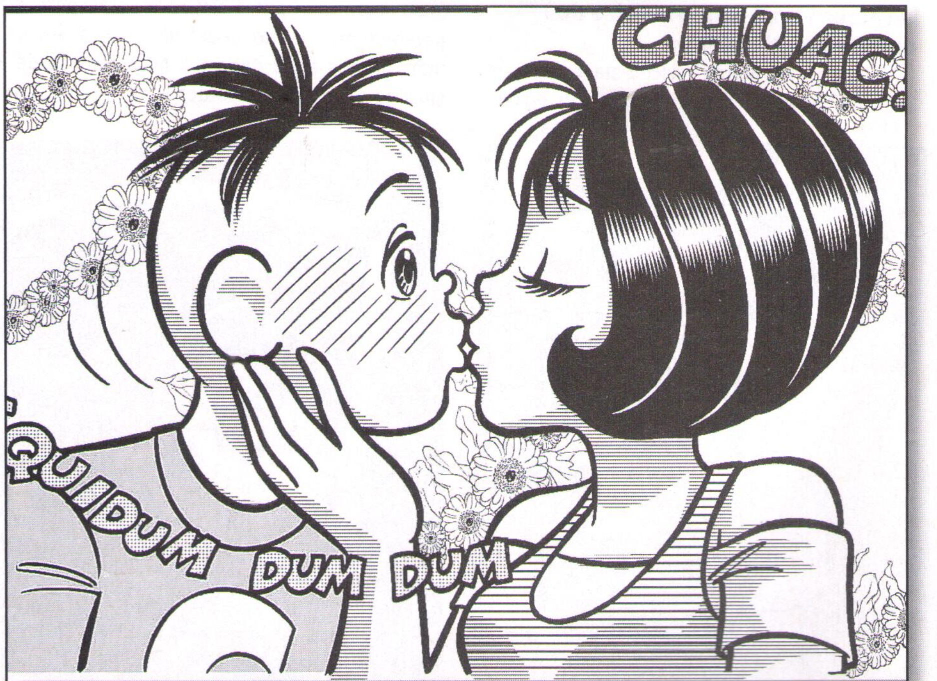
MS: Sim, é delicado, é algo que pensei bastante e decidi colocar, pois algumas crianças, alguns leitores, colocavam "nossa, a Turma da Mônica mora num universo, numa cidade, onde tudo é certinho, fora do normal, ninguém se divorcia, ninguém se separa" e me manquei que realmente faltava um pouco de realidade, então optei pelo Xaveco.

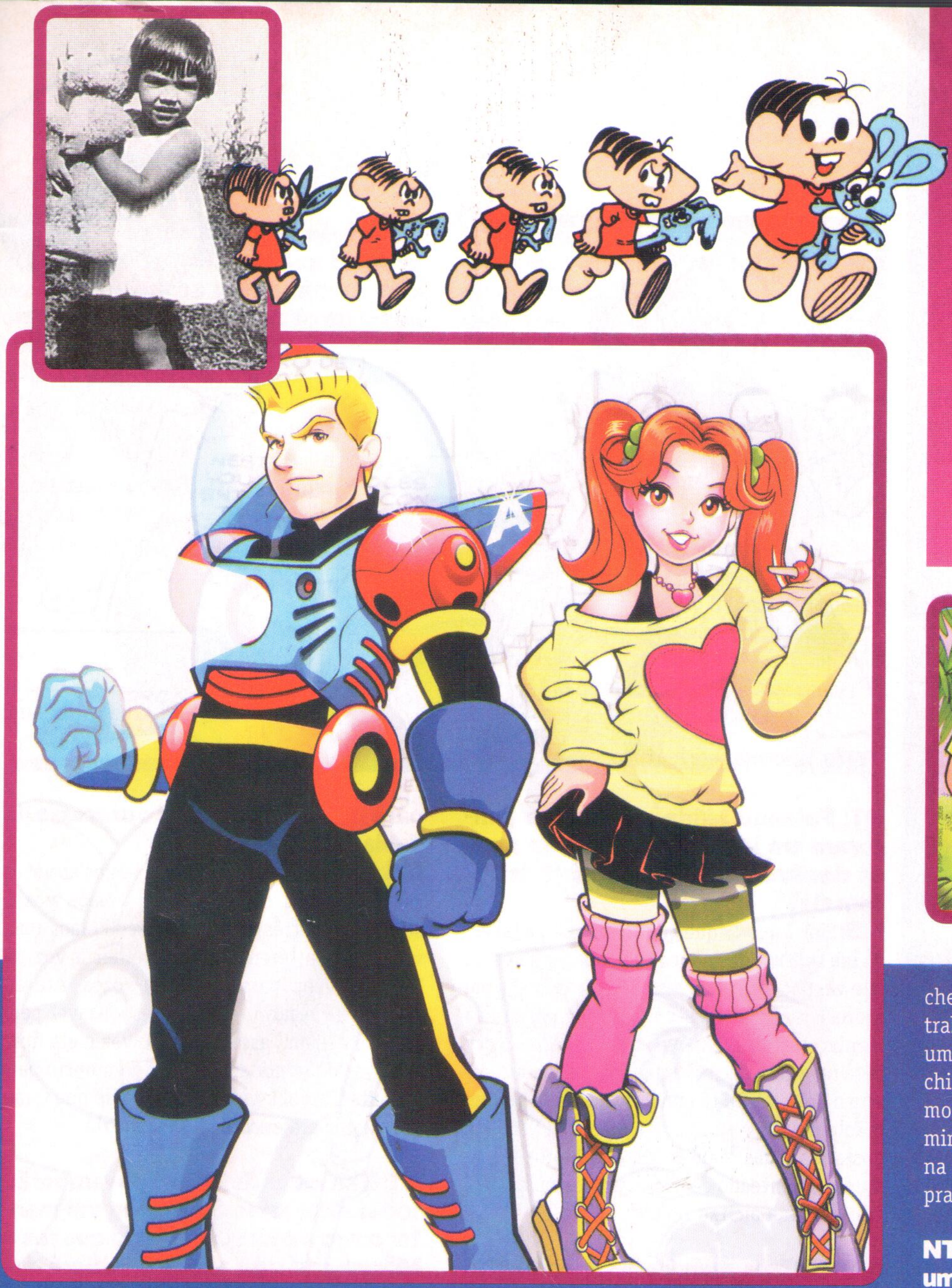
NT: E a Denise também é um choque de realidade, né? É uma garota moderna, bem diferente da turma...

MS: É, realmente é uma garota diferente, metida, que quer saber tudo, que quer aparecer, todo mundo conhece uma assim, todo mundo tem uma amiga assim. Além disso, nós estamos caprichando um pouco nas falas da Denise, ela fala diferente dos outros, tem um palavreado um pouco mais diferenciado. E isto pega o pessoal mais acomodado na fala, como a Mônica e a Magali, que estranham um pouco o jeito da Denise. Vamos dizer que alguns personagens conservadores estranham um pouco a descolagem da Denise.

NT: As histórias também se tornaram mais politicamente corretas com os personagens colando cartazes no muro em vez de pichá-los e mesmo personagem com uma mensagem social como Dorinha e o Luca. Estas idéias nasceram como?

MS: Bem, no caso dos hábitos, de não grafitar e outros cuidados, são normais. São coisas que a gente está se habituando a realizar, adquirindo estes hábitos agora. Quanto aos personagens de alcance social, é uma fase realmente da história. Já que eu tenho a Turma da Mônica, que é uma história com crianças que vivem num universo real, normal, que é o nosso universo aqui de fora, precisava ter algum tipo de criança com algum tipo de deficiência física. Como eu tive, na minha infância, alguns amiguinhos com quem eu brincava que tinham deficiências físicas. E nós até brincávamos com isto, então isto é algo normal, toda criança tem um amigo assim. Estava faltando este toque de realidade nas nossas historinhas. Não é porque alguma ONG me obrigou ou porque a gente TEM que por. Realmente é porque é a realidade.





NT: Os animais da turma sempre tiveram um grande destaque, como o Bidu e o Mingau, e recentemente o Monicão e o Radar. Como se trabalha com eles, com suas situações, de onde surgem as inspirações?
MS: Todos nós tivemos nossos cãezinhos de estimação, temos, conhecemos animais, então, conversando aqui entre nós, juntando peças, formando, arquitetando a personalidade de cada um destes animaizinhos, para que haja uma diferenciação entre eles. E é assim que nasce. Vamos montando a personalidade de cada um em cima de cada cachorro que a gente conhece. E, na minha história, não sei se você reparou, tem muito cachorro e muita criança. Eu vivo falando pros meus roteiristas que, na hora que eles sentirem que está faltando inspiração, peguem a mais criança dos nossos personagens, junto com um dos muitos cachorros que temos nas histórias e fatalmente vai sair uma historinha muito gostosa. Esta é uma das nossas fórmulas, misturar crianças com cachorros.

NT: E recentemente teve um choque de realidade também com a morte do bichinho de estimação do Xaveco. Mas era um tabu a morte nas historinhas, não é?
MS: Então, vivo com esta realidade também, não é? Morreu uma chinchila lá em casa e foi uma choradeira, morreu um cachorrinho também, foi uma choradeira... É um assunto pertinente, que acontece na vida. E não era tabu, é tabu ainda, mas eu quero enfrentar um pouquinho isto daí, e ainda vou fazer algumas coisas neste sentido. É que como nós temos vários roteiristas trabalhando, temos uma seqüência de histórias, que são feitas com meses de antecedência. Um plano destes, um plano mórbido destes, tem que ser muito bem planejado, pro pessoal desligar a máquina de respiração ao mesmo tempo em todas as pranchetas, em todas as mesas. Dá um pouco de trabalho técnico aqui pro estúdio você mandar um personagem pra terra do Penadinho. E a chinchila do Xaveco morreu, porque as minhas morreram e foi muito triste lá em casa, até pra mim. Tão bonitinhas, delicadinhas, brincavam na sala, a gente soltava e ficavam pulando pra lá e pra cá.

NT: E o Otávio Mesquita participou de uma história. Vocês pretendem continuar trabalhando esta metalinguagem com mais participações especiais?
MS: Isto eu não tenho pré-planejado, acontece. Vem um cara aqui, acontece uma coisa, um cara fica amigão nosso e gostamos de homenagear um bom amigo. Temos alguns cuidadozinhos pra não termos problemas com direitos autorais, mas vamos embora, vamos fazer brincadeiras com a realidade.

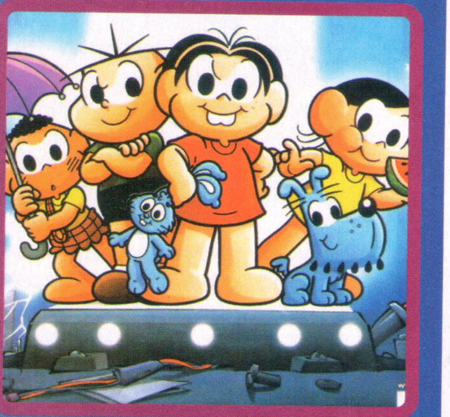
NT: A Turma da Tina ganhou destaque recentemente com revistas próprias e Almanaques. Ela foi uma das personagens que mais evoluíram, indo até parar na faculdade. E os fãs pedem no Orkut tramas mais adultas pra ela. Existem planos uma revista com histórias mais adultas?
MS: Com a Tina nós vamos sofrer um "upgrade", por causa da Turma da Mônica Jovem. Ela vai ficar mais adulta realmente e tratar de assuntos mais adultos. Estamos estudando isto neste momento.

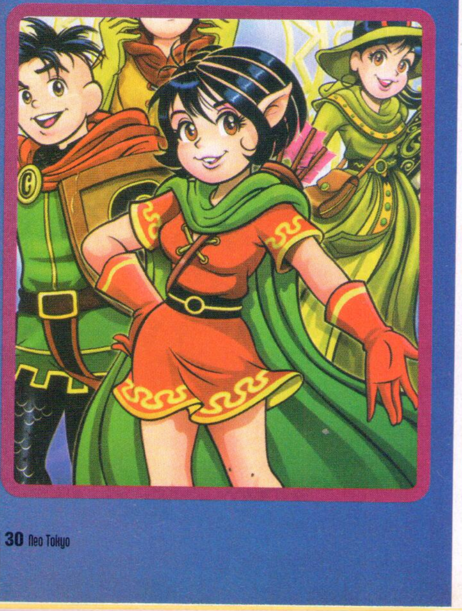
"Com a Tina nós vamos sofrer um "upgrade", por causa da Turma da Mônica Jovem. Ela vai ficar mais adulta realmente e tratar de assuntos mais adultos. Estamos estudando isto neste momento."

> "Eu não treinei ainda com os atuais dubladores as vozes, pode ser que seja possível, mas a voz será de adulto, não caricata."

NT: Então existe a possibilidade de os pedidos dos fãs por tramas mais adultas para ela e sua turma serem atendidos? Existe alguma data pra isto ocorrer?

MS: Olha não é só a pedido dos fãs, isto também, mas é a realidade, é a vida vivida, você tem que fazer alguma coisa com o que você está vivendo, senão você não está falando com a comunidade. Mas não temos data pra isto, veremos depois de terminarmos o projeto Mônica Jovem, já que estamos ainda acertando os ponteiros, principalmente na produção, pois é dureza fazer 120 páginas com aquele requinte todo, além de tudo que nós fazíamos, que já era uma calamidade. Então, estou contratando gente, aumentando nosso poderio de fogo aqui, contratando roteiristas. Acabando esta fase, que deve durar mais um mês e meio, nós vamos pensar no novo projeto Tina.





NT: Falando ainda da Tina, já pensaram em levar a personagem para os cinemas ou fazer uma série de TV com ela?

MS: Sim, há anos que quero fazer isto e talvez a Tina seja um dos poucos personagens nossos que vai poder ser "ao vivo" ("live action", com atores), porque você bota um óculos numa menina bonita e ela vira a Tina. O Rolo você bota uma palha de aço no cabelo de um moço e vira o Rolo. Aliás, tá uma briga danada porque o Rolo mudou o penteado e o pessoal não está gostando, aliás, nem eu, tô quase propenso a mudar o penteado dele. Eu não gostei mesmo, vou dar uma ajeitadinha.

NT: O filme mais recente foi muito elogiado pela qualidade de animação e da dublagem (recebendo inclusive o prêmio de melhor dublador coadjuvante do ano no Oscar da Dublagem para o Cascão). Qual foi o processo de dublagem dele?

MS: Temos um supercuidado, temos as vozes características contratadas e temos vozes alternativas, três. E quando escolhemos uma voz, e agora teremos que escolher a voz da Turma Jovem, passam 20, 30 vozes. Até eu e o Marcio Araújo, que é o responsável pelo estúdio de som, escolhermos a voz e ela ficar de modelo. Se por acaso em algum outro país for feita a redublagem é este modelo que terão que seguir pra encontrar uma voz lá.

NT: E as vozes da Turma Jovem serão todas diferentes ou alguma vai manter como a Marli Bortoletto que faz a Mônica criança e a mãe dela. Será que não poderia fazer adolescente?

MS: Será diferente. Eu não treinei ainda com os atuais dubladores as vozes, pode ser que seja possível, mas a voz será de adulto, não caricata.

NT: E isto então será pra um futuro desenho certo? Onde podem inclusive aparecer outros personagens que ainda não ganharam versão animada como Xaveco e Denise?

MS: Ah, sim, lógico.

NT: No programa "Bambuluá" (Rede Globo) teve uma série da Turma do Penadinho com bonecos, o projeto foi abortado? Por quê?

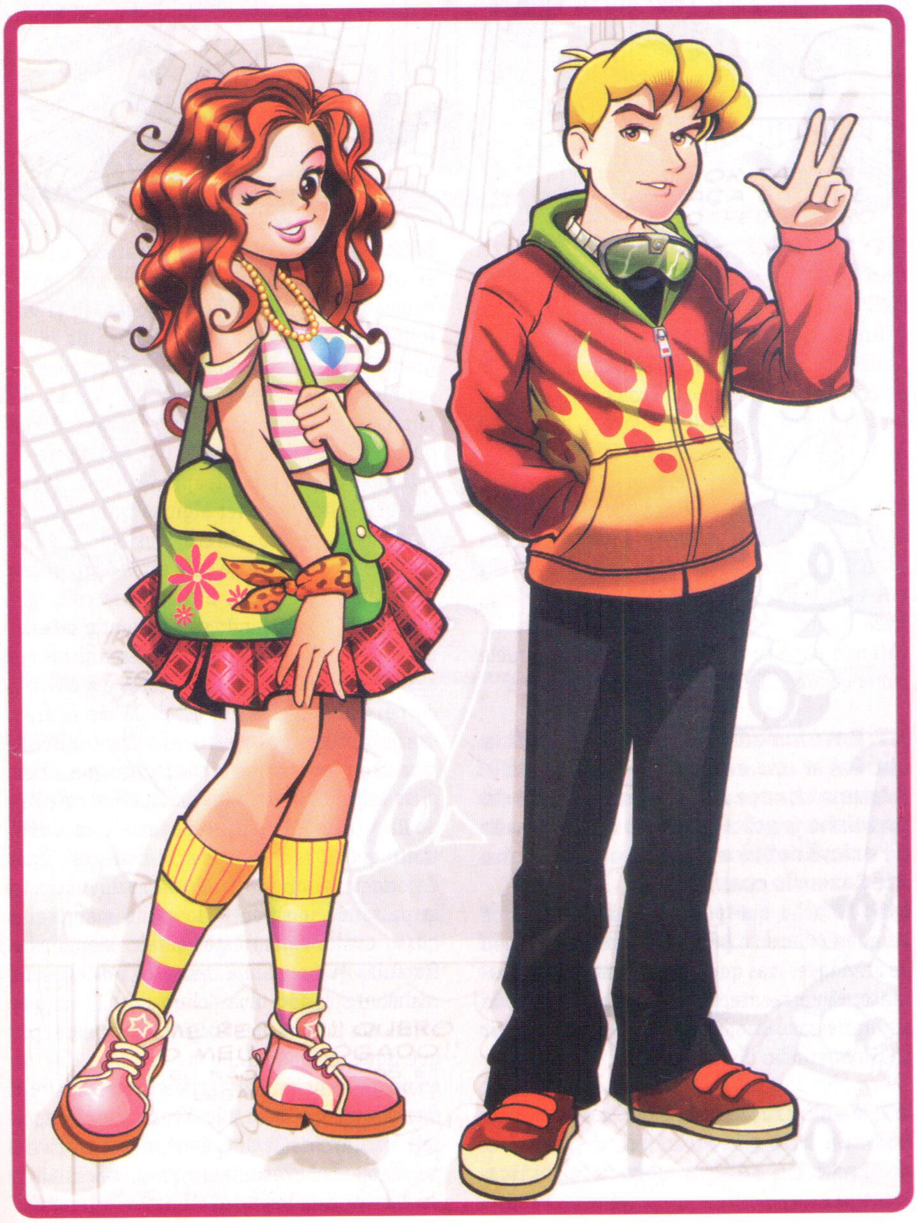
MS: Não vai ter mais daquele jeito. Teremos animação de computação gráfica com a Turma do Penadinho, que já está sendo produzido pela Digital 21, que é uma parceira, co-produtora, e está fantástica a produção, digna de uma Pixar. Pense na turminha do cemitério com 3D Pixar, está impressionante.

NT: E a série que passou no "Bambuluá" o público nunca mais vai poder ter acesso, em DVD, nada?

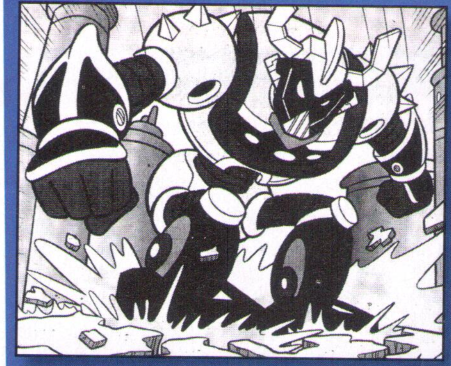
MS: Aquele material é da Globo, então acho que não tem chance de sair de lá. Pra sair, teria que ser feito um contrato, o que não está acontecendo. Então, ficou na história.

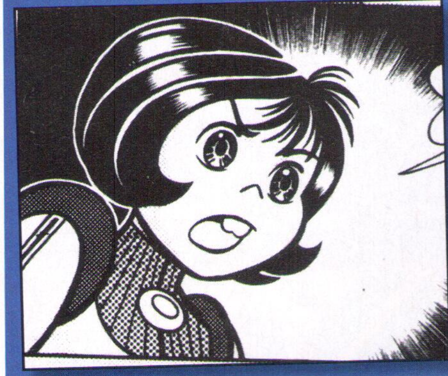
NT: E o filme do Horário em 3D prometido há anos, vai sair?

MS: O filme do Horácio, que nós estávamos começando a fazer, foi atropelado pelo projeto Penadinho, que é menor, mais rápido e vai servir de escola. A animação 3D do Horácio tem que ser uma coisa fabulosa, então o pessoal está treinando com o Penadinho pra depois fazer o filme do Horácio. A série do Penadinho será de pequenos filmes de três minutos para televisão.



> "Semana passada fechamos contrato para 30 livros, mais ou menos, para serem publicados na China."





NT: E a turminha voltará para a TV com novos episódios? Pensaram em uma animação de 20 minutos como está sendo feito com o "Chaves" animado?

MS: Temos uma boa parte de filmes de sete minutos com a Mônica em animação gráfica, que fizemos em parceria com a LaboCine do Rio de Janeiro. Nós fizemos 13 filmes e agora vamos fazer mais duas séries de 13, totalizando mais 26. Estamos planejando fazer co-produção com a China. Uma série de televisão, com animação tradicional, com a Turma da Mônica.

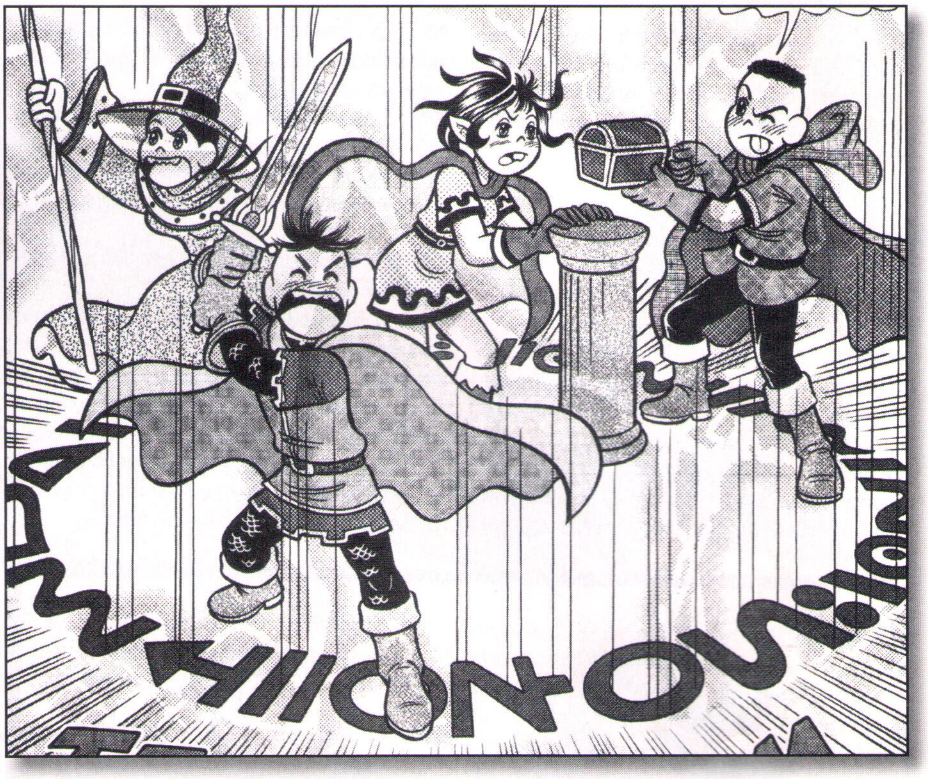
NT: As revistas da Mônica são publicadas na China?

MS: Começaram a sair revistas no estilo "Saiba Mais", que é uma revista que serve para escolas, são didáticas, têm as historinhas, mas sempre sobre um tema que pode ser usado na escola. Agora, deve sair estes álbuns que nós fazemos, tipo "Táuó" e "Lostinho", e livros. Semana passada fechamos contrato para 30 livros, mais ou menos, para serem publicados na China. As tiragens lá são muito boas.

> "Quando o mangá não circulava, só circulava nas comunidades japonesas, eu já via, folheava, rabiscava algumas coisas de olhos grandes..."

NT: E depois do lançamento da revista da Tina e do Mônica Mangá, que lançamentos teremos nos próximos meses? Alguma novidade?

MS: Espera aí que eu vou no quarto escuro jogar os búzios ou então consultar a bola de cristal e te digo (risos). Mas eu sei sim. Posso te adiantar uma coisa em primeira mão. Nós estamos estudando uma série de personagens novos ligados a esporte. Mas não é futebol, pois futebol nós já temos bastante. É esporte, mas é um lançamento pra ser mundial, é uma nova família de personagens, e não é infantil. Teremos reuniões com um pessoal de fora pra fechar tudo. E outra coisa, é uma história em quadrinhos dirigida a meninos. Pra meninos mesmo. Vai ser muito, muito movimentada, mas não posso falar mais nada ainda.



NT: E vai ter também uma revista dedicada a meninas?

MS: Nós e este grupo de fora calculamos que a Turma da Mônica Jovem cada vez mais vai atingir meninas, não precisa outra. Tá faltando é publicação pra meninos. E como eu não quero fazer a Turma do Cebolinha Jovem, então vou inventar outra coisa (risos).

NT: Recentemente o senhor foi dar autógrafos no Anime Friends. Que achou do contato com o público da convenção?

MS: Adorei, gostei. Por mim, eu ficava lá, batendo papo com o pessoal, curtindo aquele clima gostoso. É uma loucura gostosa.

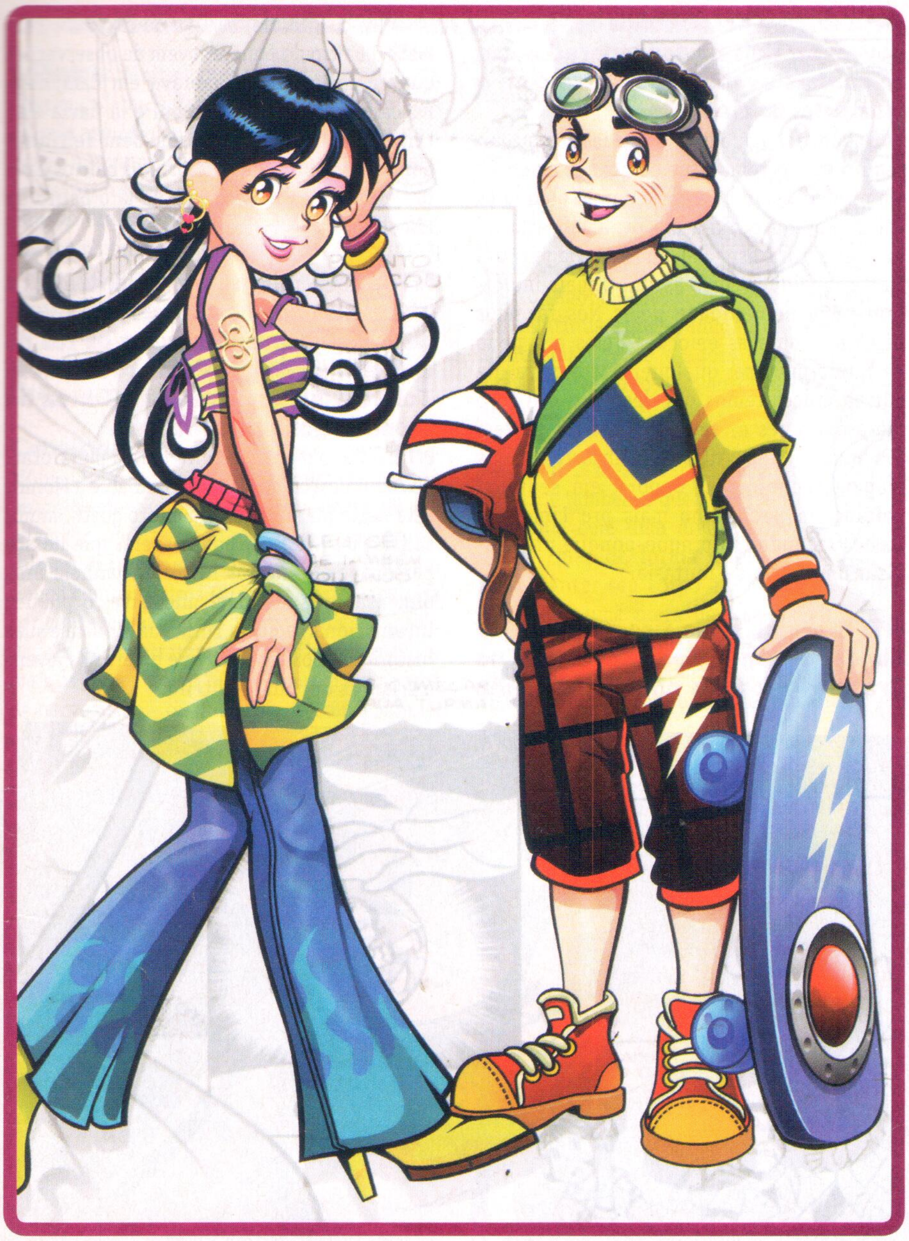
NT: Em uma edição da Turma da Tina ela foi a um encontro de Cosplay. Alguma chance de termos histórias da turminha tradicional indo a um evento de animê como a Friends e quem sabe até fazendo cosplay?

MS: Eu acho que podia ser, sim. Acho que atenderia não só o pessoal que curte este tipo de atividade, mas que é uma coisa tão interessante, tão atraente, que qualquer leitor pode se interessar. É uma boa ideia. Vou discutir aqui na reunião dos roteiristas.

NT: Vamos falar sobre seu lançamento Mônica Mangá. Qual foi o primeiro contato do senhor com a estética mangá?

MS: Meu Deus, faz tempo rapaz, eu era criança. Quando o mangá não circulava, só circulava nas comunidades japonesas, eu já via, folheava, rabiscava algumas coisas de olhos grandes, pois cresci no meio dos japoneses lá em Mogi das Cruzes (São Paulo). Metade da minha sala era de japoneses, nisseis. E por outro lado, a Alice Takeda, que é diretora do estúdio e minha esposa, aprendeu a ler com o mangá. Então deve ter alguma influência no traço mais enxuto, direto, nesta forma que sei desenhar. Aí a Alice veio atrás e organizou mais ainda o negócio. E tem outra coisa por trás do negócio. Quando vou aumentar o tamanho do estúdio aqui e procurar desenhistas pra desenhos e arte-final, faço testes e a maioria do pessoal que passa é nissei. Já me falaram "você protege, porque sua mulher é nissei", mas não é isto, é que o traço deles é melhor, mais seguro, mais firme. Deve ser uma coisa do DNA (risos). Eles já vêm com o traço firme, tanto que 80% dos meus arte-finalistas eram de origem japonesa. Então, sem dúvida, isto ia passando um pouco do estilo mangá pro nosso estilo. Agora estes sinais, maneiras e fórmulas que o mangá tem, isto nós estamos realmente dando uma "chupadinha" no que existe nas publicações dirigidas aos jovens, pra que fique um pouquinho mais mangá. Mas, de qualquer maneira, aviso o povo, nossa história é estilo mangá, mas não é mangá. Não pode ser. Manteve nossa arte-final, nosso traço e o pessoal percebe facilmente que é uma história da Mônica com uma característica diferente.

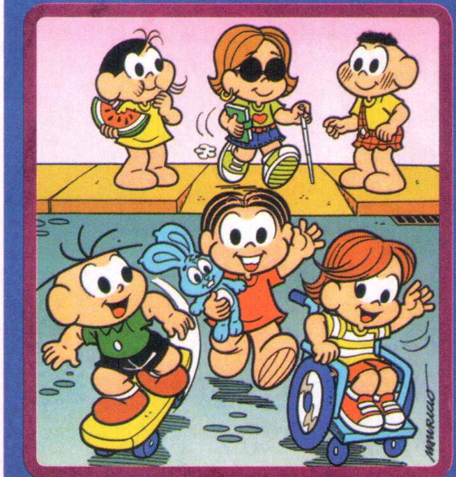
> "Assim que nós acertarmos o tamanho da equipe aqui teremos também umas publicações extras, tipo uma viagem do Cebolinha. O banho do Cascão (risos)..."



NT: E o senhor pretende fazer alguma homenagem a mestres do mangá como o Osamu Tezuka em edições futuras?
MS: Em algum momento, sim. Inclusive estou procurando, e não estou conseguindo encontrar, nos meus arquivos aqui, que são monstruosos, fotos e desenhos de encontros que tive com ele em Tóquio. Quero ver se acho, pra em 2009 fazer uma história sobre uma festa que ele deu no aniversário dele, quando ele fez 50 anos de carreira.

NT: Recentemente teve vários personagens japoneses que surgiram na história por causa do Centenário da Imigração Japonesa no Brasil, como o Tikara e Keiko. Estes personagens vão se manter, vão continuar?
MS: Vão, sim. Ontem, mesmo, estava cuidando disto e expliquei pro pessoal que eles não podem ser esquecidos. Tem que ter uma cotinha pra eles todo mês nas revistas.

NT: E como está sendo o retorno do Mônica Mangá? Está atendendo às expectativas?
MS: Para a editora superou. Pra mim, está dentro do que eu esperava e posso esperar mais ainda. Passamos de 400 mil exemplares de tiragem só para nossa quarta edição, e não vai dar. Eles vão ter que rodar mais. É a revista com maior circulação (do estúdio) e é o maior sucesso editoria de quadrinhos (brasileiro) dos últimos 30 anos.

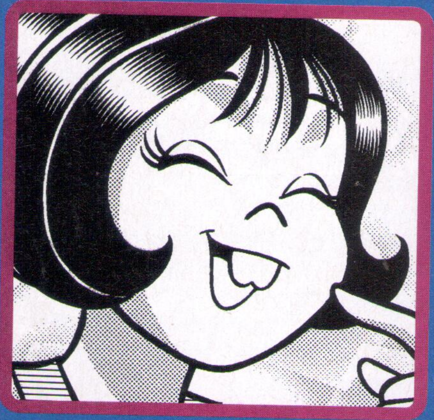


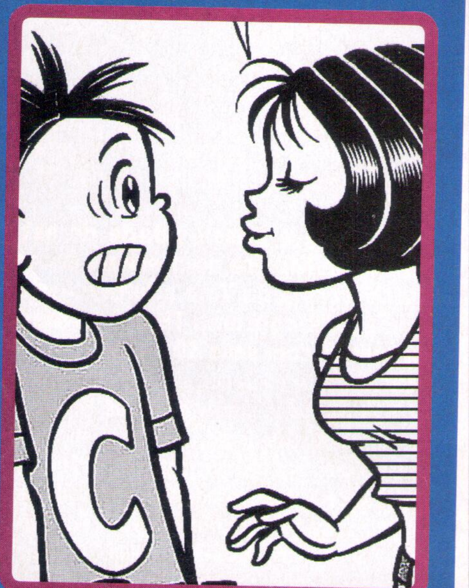
NT: E os planos pro futuro da Turma da Mônica Jovem?
MS: Desenhos animados. E em quadrinhos teremos "one shots" (histórias especiais em uma única edição). Assim que nós acertarmos o tamanho da equipe aqui teremos também umas publicações extras, tipo uma viagem do Cebolinha. O banho do Cascão (risos), por exemplo, todo mundo quer saber como foi e podemos criar um épico pra aquilo. Dá para trabalhar tanta coisa, estou fazendo uma lista aqui e no tempo de minha vida útil não vai dar pra fazer tudo. Pense nos assuntos que podemos desenvolver com eles jovens! Nós duplicamos o potencial não só de criatividade, mas também de negócios da empresa com a Turma da Mônica Jovem. Porque mesmo na área comercial, de produtos, podemos fazer outro universo, aliás, estamos fazendo já.

NT: Existe a possibilidade de esta Turma da Mônica adolescente encontrar a Turma da Tina adulta? Assim, interagindo com uma Tina já formada jornalista, com seus 30 anos...
MS: Acho que podia ser, sim. Porque a Turma da Tina não briga com a Turma da Mônica. A Turma da Mônica Jovem não pode encontrar com a pequena, a não ser no mundo da fantasia. Já a Tina e a Mônica podem se encontrar sem provocar um paradoxo temporal. A Tina teria uns 27, 28 anos, estaria formada, seria uma profissional fazendo coisas interessantes.

"O mangá se tornou uma plataforma de comunicação universal, mundial, e a Mônica está nesta plataforma com muito gosto, muita satisfação."

BOLINHA
MAGALI





NT: E existe a possibilidade de a Turma Jovem ter dois títulos separados, um só com as aventuras e outro com a vida deles no dia-a-dia.

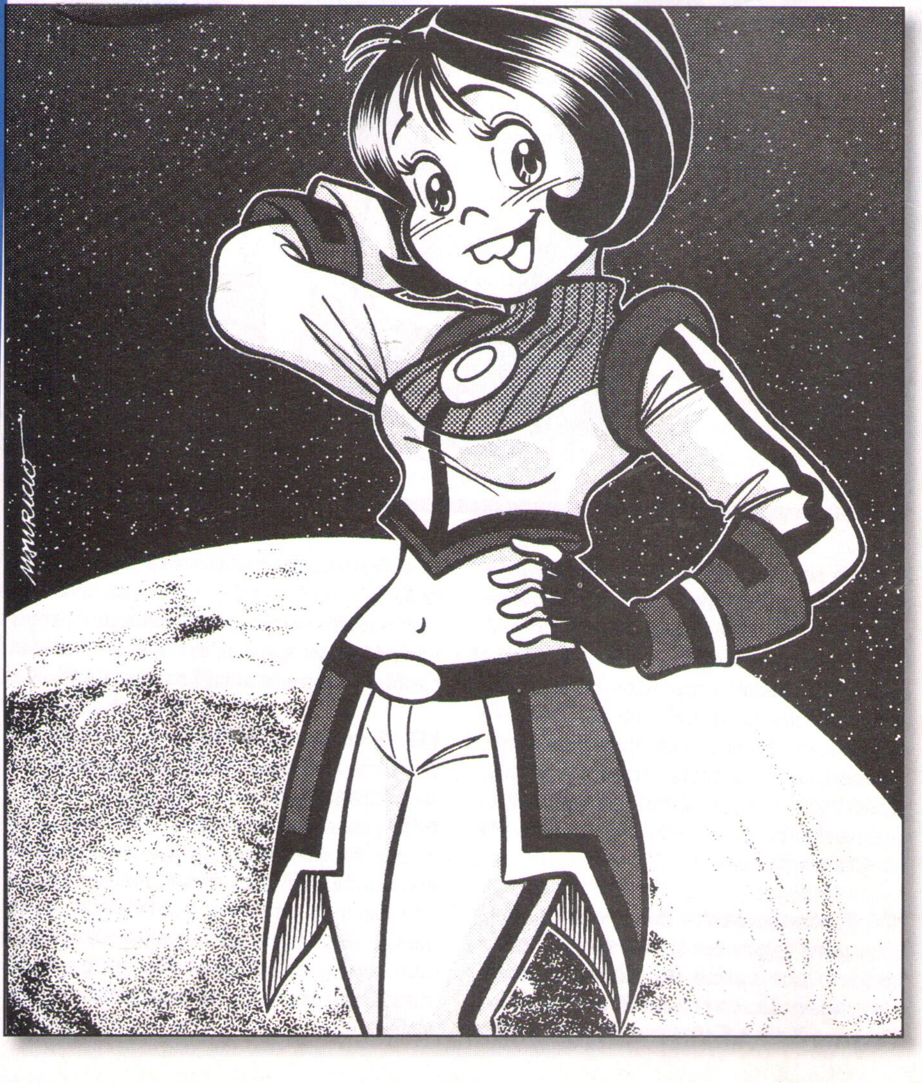
MS: Não, acho que não. Nossa idéia é fazer o seguinte, nós temos que colocar as emoções em primeiro plano. Aí em segundo plano nós colocamos ou o dia-a-dia ou a fantasia ou uma aventura espacial ou uma viagem pra Marte, qualquer coisa assim. O mais importante é a humanidade deles Nós fazemos histórias sobre as emoções deles e o pano de fundo pode ser qualquer outra coisa. Na edição cinco, temos um descanso e é só o dia-a-dia deles e, em seguida, eles partem pra uma viagem, não tão fantástica, uma viagem tecnológica. Depois, em seguida, voltam um pouquinho mais pro Limoeiro. Vamos fazendo um pingue-pongue pra suavizar um pouco da fantasia.

NT: E afinal, onde fica o bairro do Limoeiro? Onde podemos situar no Brasil este bairro onde a turminha mora? Uma cidade, um Estado...

MS: O bairro do Limoeiro vem de observações que eu fazia quando morava em Campinas, no bairro próximo do Cambuí e lá havia este terreno baldio, casas assim bem feitinhas bonitinhas, longe de prédios. Nos bairros dava pra brincar nas ruas. E vem de lá o bairro do Limoeiro.

NT: Muito obrigado pela entrevista exclusiva e, pra encerrar, por favor, deixe uma mensagem para os fãs de animê e mangá que lêem a revista Neo Tokyo e que conheceram a Turma da Mônica agora pelo mangá.

MS: Olha, o mangá se tornou uma plataforma de comunicação universal, mundial, e a Mônica está nesta plataforma com muito gosto, muita satisfação. Nós temos que esperar que nossos personagens e nossas histórias ganhem uma dimensão que atendam, inclusive, o público internacional, e que a Turma da Mônica e suas historinhas possam circular e divertir os jovens e crianças do mundo inteiro.



OS PERSONAGENS DA TURMA DA MÔNICA

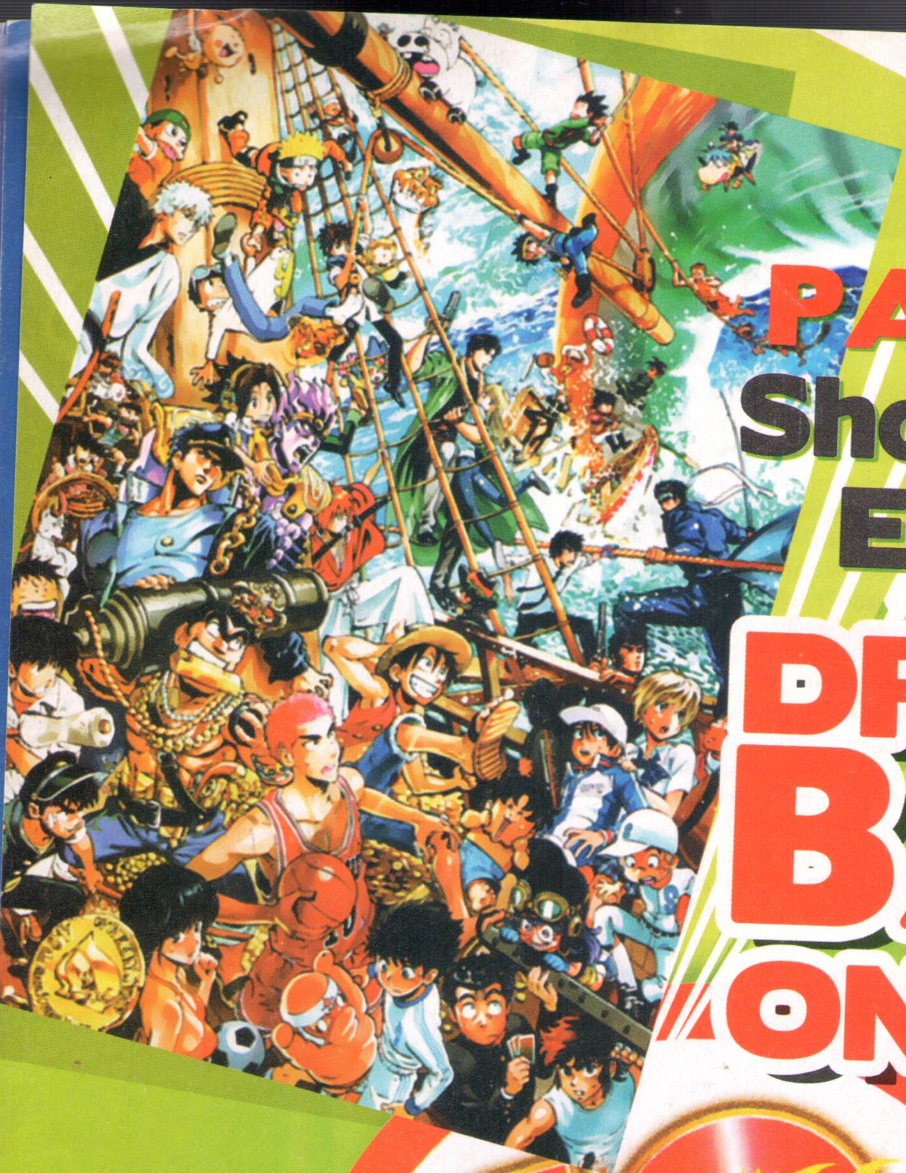
Mônica: Muita coisa mudou na vida da "dentuça" mais famosa do Brasil. Esqueça aquele armário cheio de vestidos vermelhos, agora a jovem possui um armário totalmente reformulado e fashion. Seu coelhinho Sansão ainda existe, mas agora não é mais um item constante em sua vida. Ela ainda é a líder do grupo, possui uma força anormal, mas, agora, ela não pode mais ser chamada de baixinha. O Cebolinha que o diga! Ah, sim, a garota continua sendo muito romântica e sonhadora!

Cebolinha: O menino que adorava atazanar a Mônica no passado se apaixona por ela quando viram adolescentes. Agora, ele gosta de ser chamado apenas de "Cebola" e mudou radicalmente: seus cinco fios de cabelo ganharam novos companheiros (mas sua vasta cabeleira continua com aquele formato de sempre), depois de um tratamento médico, não troca mais os "erres" pelos "eles" (mas em momentos de nervosismo – ou quando está com a Mônica – ele acaba falando errado novamente) e seus planos são bem maiores do que simplesmente conquistar a rua.

Cascão: O garoto que sofria de hidrofobia, com um medo irracional da água, percebeu que não tomar banho não o ajudaria muito em sua vida adolescente. Assim, mesmo não gostando muito, agora se lava de vez em quando. Ele continua aquele amigão de sempre, muito inteligente e agora virou um praticante assíduo de diversos esportes radicais.

Magali: A menina mais doce da turma, e também a que mais come, continua com uma dieta "reforçada", mas de forma diferente. Para manter seu corpo em forma, ela segue uma dieta bem saudável e balanceada. Continua a melhor amiga da Mônica, com quem os assuntos debatidos mudaram bastante, e mantém seu amor pelos gatos.

EDITORA escala
Você vai mudar de idéia em relação a sua próxima tattoo!
Almanaque Brasileiro de TATUAGEM
Volume 26
Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000



PARABÉNS, Shonen Jump: Especiais de DRAGON BALL e „ONE PIECE:

Por Fábio Garcia

40th
WEEKLY
JUMP

少年ジャンプ
WEEKLY JUMP
BLEACH

Nossa querida Shonen Jump que fez 40 anos. E como o presente sempre é do leitor, a revista prepararou um especial de Dragon Ball e um de One Piece.

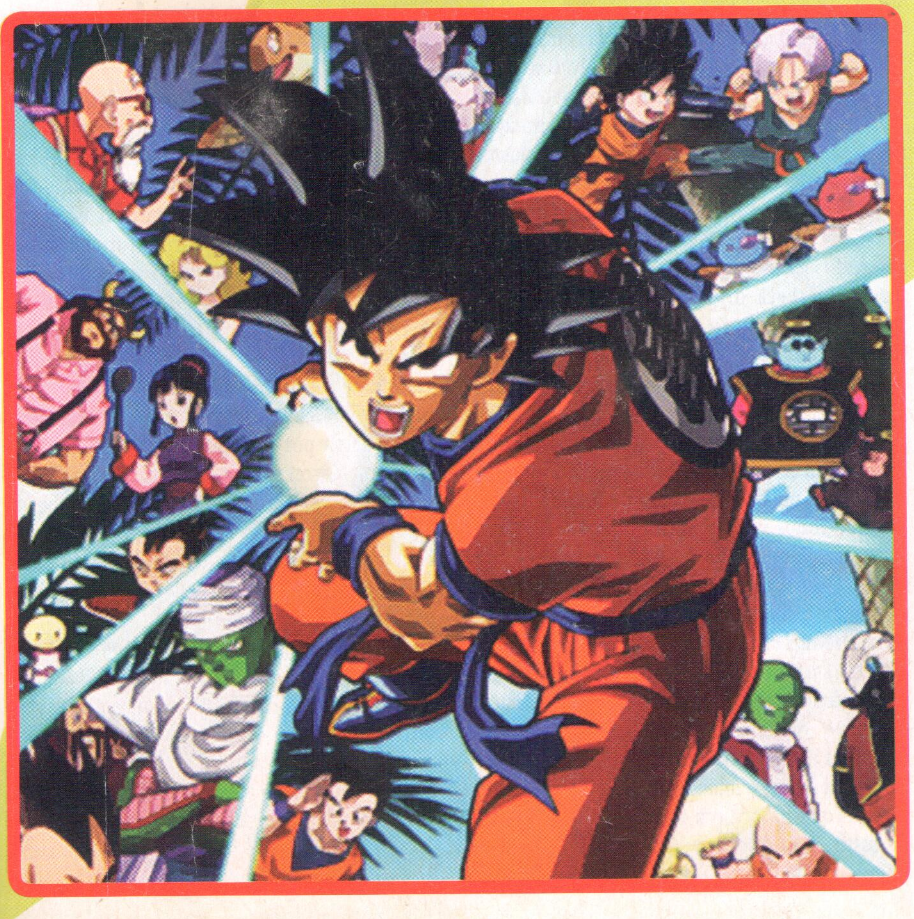
40 ANOS DE SHONEN JUMP

Há quarenta anos a editora Shueisha lançava uma revista para publicar mangás semanalmente. Nascia a Shonen Jump, que trouxe (e ainda traz) a alegria para os japoneses com suas séries que ditavam a moda.

Como não lembrar de uma revista que ofereceu clássicos como Gen Pés Descalços, Mazinger Z, Kinnikuman (Músculo Total) e KochiKame para seus leitores? Uma revista que trouxe o melhor dos esportes com Super Campeões, The Prince of Tennis e Slam Dunk, ou então comédias românticas como Vídeo Girl Ai, To-Love-Ru e Ichigo 100%. Grandes mangás de humor, como Dr Slump e BoBoBooBo BooBoBo e mangás para gente mais velha, como Death Note e Bastard.

Mas o grande diferencial da Jump são seus mangás de ação e aventura. Eles criaram os clichês dos shonens atuais, com Hokuto no Ken, criaram o mangá mais famoso do mundo Dragon Ball, se aventuraram na mitologia com Cavaleiros do Zodíaco, mostraram o lado rebelde dos alunos em YuYu Hakushô, tiveram um pé no mundo dos RPGs com Dai no Daibouken (Fly – O Pequeno Guerreiro), enfrentaram influências shamânicas em Shaman King, entre outras aventuras memoráveis. Atualmente os três mangás mais lidos da Jump representam bem esse filão: One Piece, Naruto e Bleach, com Hunter x Hunter correndo por fora.

Para comemorar o aniversário da mais vendida antologia de mangás japonesa, a Shueisha preparou diversas coisas, como uma grande ilustração de One Piece para quem colocar na estante todas as 52 Shonen Jump's de 2008. Outra coisa que a Shueisha preparou foi um cinema itinerante no Japão, exibindo três animês inéditos. O primeiro é uma versão animada de Letter Bee, mas o grande destaque fica para as outras duas produções: Dragon Ball ganha um especial animado, depois de 11 anos sem nada inédito em anime, escrito pelo próprio Akira Toriyama, e One Piece ganha uma nova aventura também, idealizada por Eiichiro Oda. Para os fãs que não puderam assistir ao especial, a Neo Tokyo fará um resuminho sobre o que aconteceu em cada um dos especiais.



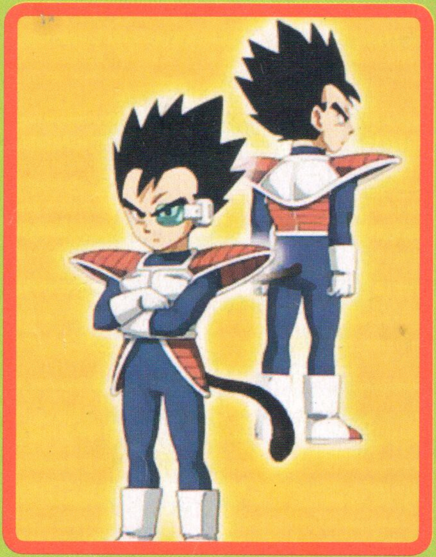
11 ANOS SEM DRAGON BALL

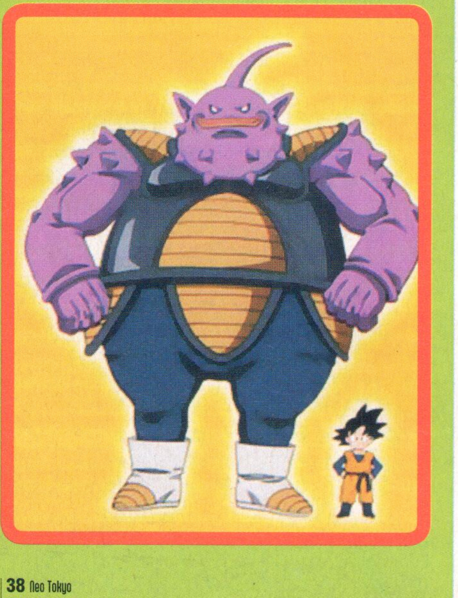
Onze anos atrás Goku falecia depois de dez anos de lutas ininterruptas. Mas não era morto por vilões, e sim porque chegara a sua hora. Não havia mais história a contar a partir do final de Dragon Ball GT. A série saiu do ar depois de ocupar o horário por dez anos e foi substituída pelo remake de Dr Slump, que em seus episódios finais contou com a participação de Goku. Agora, onze anos após o final da série, Akira Toriyama se envolve num episódio especial, comemorando o aniversário da Shonen Jump. Como Goku é o convidado de gala, o especial saiu caprichadíssimo.

Pra começar ouvimos as primeiras notas de Cha-La Head Cha-La enquanto as sete esferas do dragão refletem a imagem de sete lutadores conhecidos, como Goku e Vegeta. Depois surge na tela o logo da primeira série Dragon Ball, e não a de Dragon Ball Z, e logo reconhecemos o esquema da primeira abertura da saga Z. Mas algo está diferente! Ao invés de aparecer Goku voando na nuvem e Gohan surgindo em sua perna, quem aparece é Goten. As diferenças continuam quando passa voando ao lado dessa cena Vegeta com o Trunks criança em suas costas. Logo vemos que refizeram a abertura, colocando todos os personagens da saga de Majin Buu. Todas as cenas em que aparecia o pequeno Gohan na abertura original foram substituídas por cenas com Goten e Trunks, que correm nas costas de Sheng Long enquanto ao fundo passam a turma dos Kaiohs e o Mestre Karin. Até Chichi se aventura a participar da abertura, sendo carregada no colo por Gohan. Algumas cenas são inéditas, como a que mostra o cotidiano pacato do Kuririn e sua família brincando na ilha do Mestre Kame. Outra mudança interessante é em na cena que há um dinossauro correndo atrás de um personagem, e que nessa abertura quem sofre a perseguição é Bulma, Chichi e Videl. Ao final, a clássica cena dos heróis reunidos e Goku virando Super Saiyajin.

> "Nota-se que depois de 11 anos sem Dragon Ball, a animação evoluiu muito. As sombras, as cores, o traço melhor, tudo está mais lindo no especial de Dragon Ball."

A história se passa dois anos após a derrota de Majin Buu, logo não tem a Pan na história e Goku ainda não adotou o Uub. A primeira coisa que chama a atenção na animação são a qualidade e os detalhes. Nota-se que depois de 11 anos sem Dragon Ball, a animação evoluiu muito. As sombras, as cores, o traço melhor, tudo está mais lindo no especial de Dragon Ball. Goku está no campo ajudando Chichi a plantar uma espécie nova de planta de crescimento rápido quando recebem um comunicado que Mister Satan está inaugurando um hotel e quer a presença de todos que ajudaram a derrotar Majin Buu. No avião da Corporação Cápsula que levará todos ao banquete Mestre Kame aproveita o ambiente mais liberal dos animês no século XXI para tentar brincar de Paf-Paf com a esposa do protagonista, mas é recebido com uma panelada na fuça. No hotel Goku e Vegeta disputam tudo, até mesmo quem vai comer mais... é o sangue competitivo dos saiyajins.





Enquanto isso, uma nave cruza o céu e cai. De dentro sai alguém trajado com a roupa dos soldados de Freeza, e esse alguém usa um rastreador pra encontrar os guerreiros Z ao som da tradicional música de ameaça de Dragon Ball Z. Quando todos vão conferir quem é a ameaça, ficamos sabendo que é Tarble, o irmão mais novo (!) de Vegeta. Ele não é muito forte e veio para a Terra buscar ajuda para enfrentar dois alienígenas que estão dando trabalho: Avo e Cado. Segundo Tarble, a força deles é comparável à de Freeza. Goku adora a idéia e propõe um sorteio para ver quem irá lutar contra os alienígenas: quem for até a plantação da Chichi e tirar a maior planta de crescimento rápido (que parece um nabo) ganha o direito de lutar. Todos tentam (até mesmo o Mestre Kame, que novamente aproveita que o Japão está mais liberal para tirar um nabo em formato de mulher nua), mas quem consegue é o pequeno Trunks.

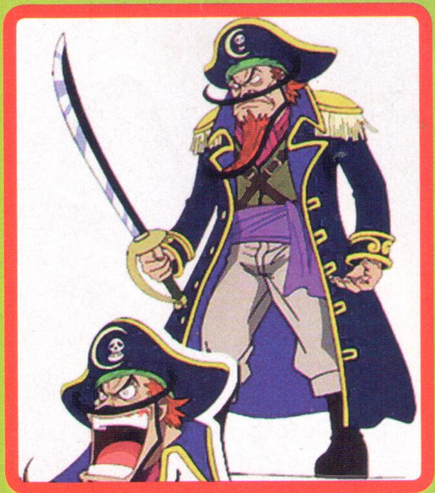
Durante a luta contra os dois aliens, Trunks ganha a ajuda de Goten, e os dois ganham uma espécie de conselheiros: Gohan e Piccolo. Avo e Cado se mostram mais fortes, e resta então aos dois garotos usarem a dança da fusão. Avo e Cado se fundem numa criatura enorme e poderosa que começa a destruir o hotel de Mr Satan. Enquanto os garotos lutam com o monstro, os outros guerreiros que estavam apenas assistindo começam a proteger os inocentes. Bulma é quase esmagada por uma torre de concreto, mas é salva por Yamcha, Já a Andróide 18 e sua filha Maron são ameaçadas por uma outra estrutura, fatiada pelo tradicional golpe de Kuririn. Mestre Kame cuida das faxineiras do hotel: enquanto usa seu bastão para quebrar rochas, aproveita a deixa e dá umas apertadinhas nas bundas das moças.

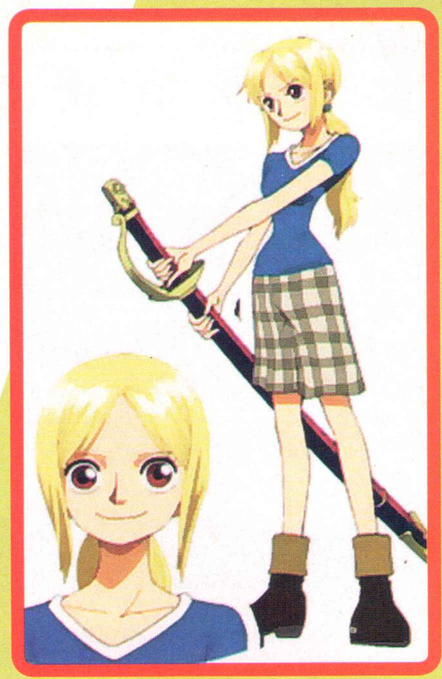
Tudo parece perdido, quando Goku e Vegeta decidem acabar com a brincadeira. Mas Goku solta um "Vegeta, olha ali!" e consegue distrair seu companheiro. Goku vira Super Saiyajin e acaba com a luta. O hotel fica todo destruído, mas eles voltam ao banquete com companhia: Tarble participa da festança, assim como Avo e Cado. E é mais um final feliz nas aventuras de Goku e cia.

11 ANOS DE ONE PIECE

Goku saía da TV Japonesa há 11 anos, mas nas páginas da Jump começava uma série que tinha tudo pra ser sua sucessora: One Piece. A história de Ruffy, o garoto de borracha que sonha em ser um pirata, foi conquistando fãs com suas lutas excelentes, personagens carismáticos e histórias emocionantes. Obviamente Ruffy ganhou um especial da Shonen Jump, e a introdução de One Piece Special - Romance Dawn Story mostra o clássico texto do grande Gold Roger falando sobre o tesouro escondido no final da Grande Linha. Um aviso para os marujos de primeira viagem: esse especial acontece na cronologia logo após a saga de Thriller Bark. Se você acompanha One Piece pelo mangá ou pelo SBT saiba que aqui terá spoilers sobre alguns personagens que entram no bando.

Tudo começa quando a tripulação inteira está morrendo de fome no barco. O rosto de cada um é mostrado ao lado de seu respectivo cartaz de procurado, e todos falam que estão esperando Ruffy voltar com comida... logo estão perdidos! Ruffy aparece perdido no oceano a bordo do Mini-Merry (um barquinho pra uma pessoa que é parecido com o Going Merry) quando entra num navio pirata que passou por seu caminho. Depois de derrotar toda a tripulação, eles acabam chegando numa ilha.

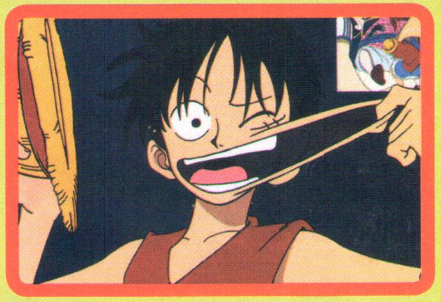




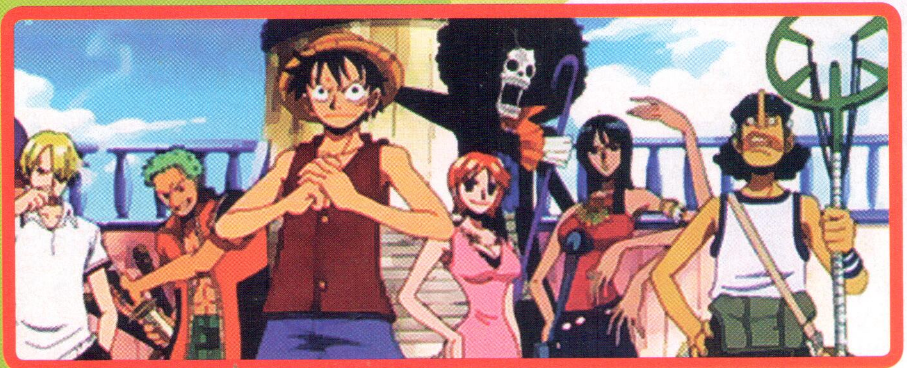
A ilha reconhece a bandeira do navio que está Ruffy: é o barco do temível pirata Gally. Quando Ruffy chega à ilha é recebido a espadadas pela garota Silk, que decidiu lutar com os piratas contra as ordens do prefeito, que mandou todo mundo dar no pé. Ao ver que Ruffy não é o Gally, a garota conta sua história para o pirata do chapéu de palha. Há muito tempo a ilha foi destruída por piratas e logo depois encontraram a bebê Silk dentro de um bote. Todos da vila toda criaram Silk como se fossem seus pais, então a ilha é o grande tesouro da garota assim como o chapéu é o tesouro de Ruffy.

Gally logo aparece e Ruffy o derrota novamente, mas é preso pelo resto da vila. Gally começa a maltratar Silk e quase mata Ruffy, jogando-o ao mar. Depois de saquear tudo, Gally vai embora, em seu barco, mas decide se vingar deles destruindo a vila com tiros de canhão. Silk chora desesperada, quando Ruffy a consola dizendo que a vila quer que ela apenas sorria, pois ela trouxe esperança quando apareceu após a última destruição de tudo. Ruffy decide adotar a causa e usa seu braço de borracha pra pegar impulso e voar até o barco de Gally.

> "Obviamente Ruffy ganhou um especial da Shonen Jump, e a introdução de One Piece Special - Romance Dawn Story mostra o clássico texto do grande Gold Roger falando sobre o tesouro escondido no final da Grande Linha."



Quando está prestes a chegar, Gally atira uma bala de canhão em Ruffy, que se defende com o Gomu-Gomu Balão. Quando estava pra cair no mar, eis que surge o Bando do Chapéu de Palha para salvar seu capitão. Gally continua atirando contra o barco de Ruffy, e todas as balas são desviadas por Chopper. Começa, então, a grande luta entre o Bando de Ruffy e o Bando de Gally ao som da clássica "We Are". A luta repete o enquadramento da primeira abertura, o que é bem interessante para os fãs por mostrar mais personagens dessa vez. Zoro e Sanji derrotando vários piratas ao mesmo tempo, Franky usando seus socos pra quebrar a dentição de alguns, Usopp fugindo, Nico Robin usando chave de braço nas pessoas, Brook dando bengaladas e Nami roubando todo o tesouro. No final, depois de saquearem toda a comida e o dinheiro do barco de Gally, Ruffy o afunda com o seu Gear 3rd. Mais um final feliz, com uma música de encerramento linda, mostrando todos os membros do bando.



FELIZ ANIVERSÁRIO, SHONEN JUMP

Os especiais dos 40 anos de Shonen Jump foram disponibilizados na internet até o dia 31 de janeiro de 2009. A surpresa foi que não havia barreira de IP: qualquer pessoa do mundo podia assistir a seus heróis com legenda em inglês. Foi um grande presente da Shueisha e todos os fãs adoraram, logicamente. Seja com Dragon Ball ou One Piece, Bleach, Naruto ou qualquer outra série, sabemos que a Shonen Jump continuará nos trazendo muitas alegrias em seus próximos anos de vida.

Verônica Huang

Por David Denis Lobão

ELA É MAIS CONHECIDA POR SEU TRABALHO COM A MÚSICA, CAMPEÃ DE CONCURSOS DE ANIMÊ, JÁ FEZ SHOWS POR TODO O PAÍS EM EVENTOS DOS MAIS VARIADOS TIPOS, SEJA SOZINHA OU COM SUA BANDA, A J~SQUAD. MAS ESTA SIMPÁTICA JAPONESA TAMBÉM É UMA VELHA CONHECIDA DOS FÃS DE DESENHOS JAPONESES POR TER PARTICIPADO DE DIVERSOS EVENTOS, SEJA COMO PÚBLICO, SEJA COMO COSPLAYER. SEU NOME É VERÔNICA HUANG, MAS ELA TAMBÉM ACEITA SER CHAMADA SIMPLESMENTE POR SKULD. COM CINCO ANOS DE CARREIRA LIGADA AO ANIMESONGS, ELA GRAVOU RECENTEMENTE A VERSÃO EM PORTUGUÊS DA MÚSICA DE ENCERRAMENTO DE HUNTER X HUNTER, MOSTRANDO QUE COM MUITO ESFORÇO OS SONHOS PODEM VIRAR REALIDADE E UM FÃ PODE, SIM, VIRAR UM ARTISTA LIGADO À CULTURA POP JAPONESA. COMO ISTO OCORRE? ELA NOS CONTA, NUM BATEPAPO INÉDITO E EXCLUSIVO PARA A REVISTA NEO TOKYO.

> "Acho que os eventos e o animekê deram um sabor a mais ao meu entusiasmo pela música, principalmente pelo animesongs."

NEO TOKYO - COMO VOCÊ COMEÇOU A SE INTERESSAR POR MÚSICA?

VERÔNICA HUANG - Primeiramente, muito obrigada pela entrevista. Bom, comecei a me interessar por música desde pequena, não sei dizer como foi. Só que música sempre me chamou atenção, lembro bem do que meus pais ouviam, de Madonna a Nat King Cole. Fiz aulas de teclado, com uns 8 anos de idade, depois um pouco de piano, mas não deu muito certo. Mesmo porque o que eu curtia mais era cantar, em algumas audições – apresentações de fim de ano – de teclado cheguei a cantar MPB, mas morrendo de vergonha, por não saber encarar o palco. Meu interesse por músicas japonesas, no entanto, começou mais tarde. Se for pra citar o momento decisivo mesmo foi na época de YuYu Hakushô, quando exibido na extinta Manchete. Adorava todas as músicas do animê. Acabei achando uns CDs da trilha de "YuYu" e comprei. Um deles tinha versões das músicas em karaokê e aí, já viu, né?

NT - COMO OS EVENTOS DE ANIMÊ E O ANIMEKÊ ENTRARAM NISTO?

VH - Os eventos de animê em meados de 1998 me mostraram o quanto era legal ver o pessoal cantando as músicas dos animês que se gosta. Só que eu ainda não me arriscava a tentar. Só em 2003, na primeira Anime Friends em que rolou concurso de animekê, foi que cantei pra valer mesmo. Concorri com "Dame!", de Rurouni Kenshin. Cantei essa música superagitada em estado de choque, parada, tremendo, apavorada. Apesar de soar meio traumático, não foi, na verdade foi ótimo! Afinal, conheci muitas pessoas no animekê que até hoje participam e se tornaram grandes amigos meus. Fora que assisti à apresentação de uma das participantes que me mostrou como é dominar um palco. Falo da apresentação da Adriane Usagi, que ganhou aquele concurso. Pra mim, foi a maior inspiração vê-la interpretando a música enquanto cantava perfeitamente. Acho que os eventos e o animekê deram um sabor a mais ao meu entusiasmo pela música, principalmente pelo animesongs.

NT - VOCÊ ERA UMA COSPLAYER POPULAR QUE ATÉ GANHOU O PRIMEIRO ANIME DREAMS. POR QUE DEIXOU DE CONCORRER E VIROU JUÍZA DE EVENTOS IMPORTANTES COMO ANIME FRIENDS E ANIME FANTASY?

VH - Bom, diferente de cantar, não curtia tanto concorrer no cosplay. Gostava de toda parte de montagem do cosplay, correr atrás do que precisava para fazer as coisas acontecerem e de usar o cosplay no evento. Parar de concorrer foi uma coisa gradativa, mesmo porque não participei de tantos concursos. A primeira vez em que julguei foi num evento em Florianópolis a pedido do Fly, coordenador do concurso, e já tinha parado de concorrer no cosplay, uma coisa não influenciou a outra.

> "Quero melhorar como cantora, vou voltar a estudar piano, começar a compor algumas coisas. Escrevo letras e crio umas melodias, mas não acho suficiente."

NT - VOCÊ JÁ PARTICIPOU DE QUANTAS BANDAS? A MAIS RECENTE É A J-SQUAD, NÉ? COMO ELA FOI FORMADA E COMO ESTÁ HOJE?

VH - Já participei de três bandas – XD, Final Fusion e J~Squad – e um grupo vocal, o Bam Project, sendo a J~Squad minha banda atual. Ela foi formada quando os meninos (Cesar Hirasaki, Felipe Hirasaki, Kenji Kihara e Marcelo Basso), que já tinham uma banda de metal juntos, decidiram tocar músicas japonesas, mas não conheciam nada sobre eventos de anime. Assim, não sabiam que era possível tocar esse tipo de música em shows com certa regularidade. Eles queriam tocar por curtir jpop mesmo. Bom, tiveram que procurar por vocalistas e ficaram sabendo do Anime Dreams, o Cé (Cesar) e o Kenjha (Kenji) foram até lá e viram o Eduardo Costa e eu cantando no concurso de animekê, pegaram nosso contato e depois de um tempo o Edu já fazia parte da J~Squad. Como eu ainda estava na Final Fusion, demorei um pouco mais para aceitar o convite. Fui a um ensaio para assistir e lembro que nunca havia ficado tão impressionada com uma banda antes. Achei tudo muito bom! Depois disso, com o fim da Final Fusion, aceitei entrar como vocalista. Agora que a banda já fez diversos shows pelo País, tem um bom reconhecimento e tocou no Super Friends Spirits no AF 2008, continuamos com os shows em eventos, estamos com trabalhos próprios ("Beyond" e "Scarlet Fades"), faremos um show de músicas pop e rock internacional em um bar em São Paulo logo mais e o site da banda está para voltar repaginado.

NT - QUAIS SEUS SONHOS E PLANOS PRO FUTURO COMO CANTORA?

VH - Meus sonhos são gigantes (risos)! Mas mantendo os pés no chão, né? Quero melhorar como cantora, vou voltar a estudar piano, começar a compor algumas coisas. Escrevo letras e crio umas melodias, mas não acho suficiente. Adoraria ver a J~Squad produzindo mais músicas próprias e quem sabe fazer um CD da banda futuramente.

NT - E PARALELAMENTE A ISTO VOCÊ TRABALHA COM QUE? ESTUDA?

VH - Eu estudo Moda na Faculdade Santa Marcelina e faço trabalhos como fotógrafa.

NT - VOCÊ JÁ PARTICIPOU CANTANDO ATÉ EM UM PROGRAMA DE TV ("MULHERES" DA REDE GAZETA). COMO VOCÊ ACHA QUE A MÍDIA TRATA HOJE EM DIA QUEM CANTA ANIMESONGS?

VH - Acredito que a mídia trata com curiosidade de quem canta animesongs. É a mesma curiosidade de quem nunca viu alguém cantando em japonês na vida. Acham interessante, querem entender o que atrai para este tipo de música. Com o centenário da imigração japonesa em 2008, tudo ligado ao Japão ganhou destaque e acho que mais respeito, inclusive.

NT - QUAIS SEUS ARTISTAS PREFERIDOS E INFLUÊNCIAS MUSICAIS?

VH - Meus artistas preferidos são Aerosmith, Poison, Amy Winehouse, Show-Ya, Nakashima Mika, Shiina Ringo, Alicia Keys, Gwen Stefani – quando estava no No Doubt –, Vanessa Carlton e Ayaka. Como influências musicais é o que eu gosto de chamar de "pop trash dos anos 90", hard rock, jazz, r&b e musicais, basicamente, além de animesongs e jpop.

NT - O QUE VOCÊ CANTA E O QUE GOSTARIA DE CANTAR?

VH - Eu canto de tudo quando estou em casa, mas em shows só canto animesongs. Apesar de adorar animesongs, gostaria de cantar um rock internacional de vez em quando, mas isso vai acontecer já na própria J~Squad mesmo. Fora rock internacional, adoro cantar as músicas da Nakashima Mika, Nakamori Akina, Amy Winehouse e Show-Ya, mas isso dá pra matar a vontade em concursos de karaokê.

NT - VOCÊ JÁ FEZ SHOWS EM DIVERSAS PARTES DO PAÍS, SOZINHA (EM FLORIANÓPOLIS, POR EXEMPLO) OU COM SUA BANDA (BELO HORIZONTE). O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU NESTAS APRESENTAÇÕES? QUAL A REAÇÃO DO PÚBLICO? COMO FOI O CONTATO COM ELES? NO QUE ELES SE DIFEREM DOS DE SÃO PAULO (SUA CIDADE NATAL)?

"Me agradam bastante as versões em português para músicas de animê, bem melhor do que cortarem as músicas ou substituírem por um instrumental nada a ver com o original japonês."

VH - Gosto muito de fazer apresentações fora de São Paulo, porque o público é sempre animado e muito receptivo. Sem contar que, por não conhecer a J~Squad, temos que cativar a galera, o que torna tudo muito mais empolgante. Considero as apresentações da J~Squad em Belo Horizonte das mais emocionantes fora de São Paulo, por rolar uma energia diferente. Por exemplo, no último show que fizemos lá choveu, e o pessoal encarou a chuva para curtir o show com a gente, foi demais! Existe diferença entre o público de fora e de São Paulo, já que em São Paulo shows de bandas não são mais uma novidade, perdendo um pouco da "mágica". Mesmo assim, o pessoal agita bastante, canta junto e por termos mais de um show por ano em São Paulo cria-se um vínculo com o pessoal mais assíduo da J, rolam até brincadeirinhas entre palco e público.

NT - QUAIS EVENTOS VOCÊ MAIS GOSTOU DE TOCAR? QUAL A SENSAÇÃO DE SE APRESENTAR PARA UM PÚBLICO GRANDE COMO O DO ANIME FRIENDS?

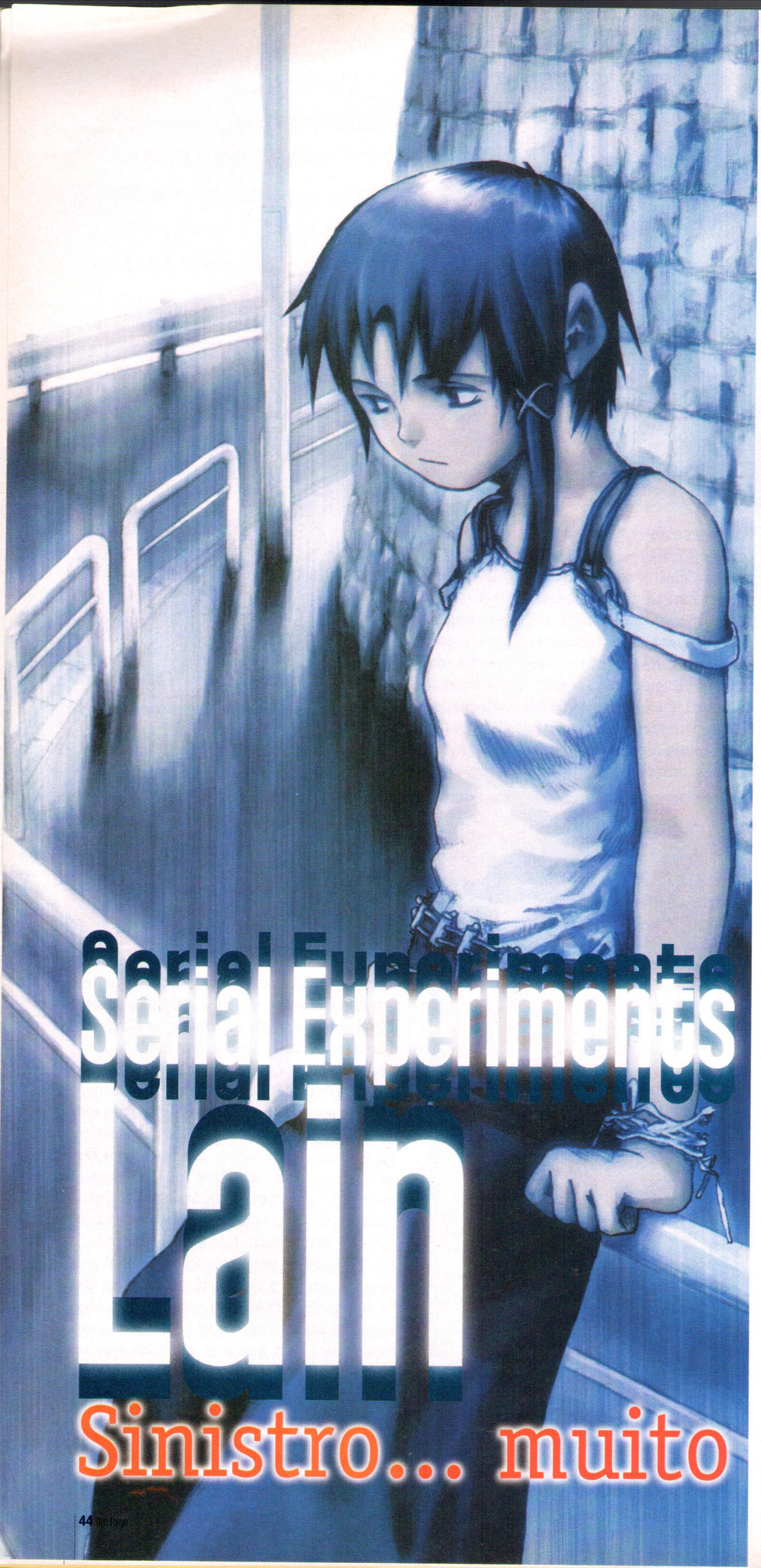
VH - Nossa... Difícil dizer... Citei os shows de Belo Horizonte (Animinas), fora outros que eu adorei em Santos, Guarulhos, Porto Alegre, Maringá... De São Paulo tiveram vários também: o primeiro show da J~Squad no Anime Friends 2005, Anime Dreams 2007 e, claro, o show em que tocamos para os artistas japoneses no Anime Friends 2008. O bom de público grande é que é um mar de gente e fica mais impessoal, mas dá um frio na barriga inexplicável. Tocar na AF, pra mim, dá a mesma sensação de quando eu cantei pela primeira vez em concurso de animekê, um pouco de pânico, mãos suando frio, garganta seca. Mas, depois que o show começa, essas coisas passam e a vontade é só de fazer o público se animar e agitar muito.

NT - VOCÊ GRAVOU O ENCERRAMENTO EM PORTUGUÊS DE HUNTER X HUNTER. COMO SURGIU O CONVITE E COMO FORAM AS GRAVAÇÕES?

VH - O convite surgiu muito de repente e o contato foi via telefone, no qual me explicaram que iriam lançar Hunter x Hunter na TV aberta com as versões instrumentais de abertura e encerramento, como exibido no canal Animax, mas que poderiam gravar versões em português antes da estreia. Aí perguntaram se eu gostaria de fazer, aceitei sem nenhuma dúvida. O único porém é que não havia muito tempo para preparar tudo. Fiz a tradução da letra em um dia para gravar no dia seguinte. Foi meu primeiro trabalho com tradução de letra e fiquei muito satisfeita. Contudo fiquei bem nervosa para gravar a música, deu um receio no começo, mas depois melhorou. A gravação foi num estúdio de dublagem (Centauro). Ficamos lá bastante tempo gravando, depois esperando a finalização das músicas e, apesar da correria e do cansaço, valeu muito a experiência.

NT - APESAR DE OS FÃS TEREM CURTIDO A IDÉIA DAS VERSÕES EM PORTUGUÊS PRO ANIMÊ, NA OCASIÃO SURGIRAM BOATOS DE QUE VOCÊ E O OUTRO CANTOR (RICARDO CRUZ) NÃO TERIAM GOSTADO DO RESULTADO FINAL. POR QUÊ?

VH - Não posso falar pelo Ricardo, mas digo por mim. Me agradam bastante as versões em português para músicas de animê, bem melhor do que cortarem as músicas ou substituírem por um instrumental nada a ver com o original japonês. Pensando assim, me esforcei para produzir um bom trabalho. No encerramento de Hunter x Hunter, achei o resultado final satisfatório: a letra ficou interessante, tentei fazer uma tradução fiel à original, quase literal. Na época, fiz o máximo possível em relação ao vocal da música, mas ouvindo mais tarde não achei que a voz tenha ficado como eu esperava. Mesmo meu desempenho não sendo o que eu gostaria, levei isto como um aprendizado. Tenho que confessar que cheguei a ficar bem preocupada com a reação dos fãs ao ouvir a versão de "Kaze no Uta" (nome original do encerramento). Seria muito complicado lidar com as críticas, mesmo sabendo que elas apareceriam. Mas no fim das contas, a RedeTV! optou por cortar a música final por falta de tempo, o que eu só descobri no dia da estreia do animê e, sinceramente, acabou sendo um alívio. (risos) Espero um dia regravar essa música nem que seja de forma caseira mesmo, só para que quem tenha vontade de ouvir possa ouvir e para que eu fique mais feliz com o resultado. Valeu pela entrevista, curti muito e espero que vocês gostem dela também! Queria aproveitar e divulgar o site da J~Squad: www.jsquad.com.br. Beijinhos!



Serial Experiments Lain

Sinistro... muito sinistro!

Por Redação

Com uma história cheia de mistérios, intrigante e totalmente sinistra, Serial Experiments Lain (ou simplesmente Lain) cativou o público que corre atrás das séries com tramas mais adultas e com temas polêmicos. Apesar de ser uma série curta, devido a sua pequena quantidade de episódios, ela gerou uma enorme repercussão em todo o mundo, sendo uma das séries principais da animação japonesa da década de 1990, junto de Evangelion, Dragon Ball Z, Ranma ½, entre outras.

A estranha e misteriosa Lain Iwakura também conquistou os corações dos fãs, com seu jeito ingênuo e meigo, que vai se transformando no decorrer da série. Mas, provavelmente, o maior motivo da grande atenção dada a esse animê é por seu tema principal: o animê se baseia na Wired, a internet.

Connect Wired

Em Lain, a Wired toma parte da vida das pessoas de tal forma que muitas vivem em função dela. A Wired passa a ser quase como que uma droga para a humanidade. Mas, devido a sua grande utilidade na vida moderna, ela se torna praticamente indispensável na vida de todo ser humano. Todos, menos uma pessoa. Todos, menos uma garota. Todos, menos Lain Iwakura.

Connect Lain

Lain Iwakura é uma garota que nunca se importou com essas novas tecnologias. Apesar de todas as suas amigas estarem sempre cobrando isso dela, ela nunca demonstrou nenhum interesse por esses assuntos, tanto que seu antigo Navi (computador pessoal) infantil descansa em seu quarto, sempre desligado e empoeirado, abandonado de qualquer forma. E isso não se deve a sua família passar por algum tipo de dificuldades ou por falta de costumes, pois seu pai, o senhor Yasuo Iwakura, é um fanático por Navis e pela Wired, passando todas as noites conectado.

Ele também não cansa de oferecer um novo Navi a sua filha, mas a garota sempre rejeita a oferta. Além desse estranho desinteresse de Lain, a garota não leva uma vida social comum, como o resto de suas amigas. Ela gasta todo o tempo livre em casa, vestida com roupas infantis e brincando com coisas banais, lendo alguma coisa ou simplesmente dormindo. Porém, tudo isso tende a mudar após um estranho acontecimento. Tudo isso tende a mudar após uma estranha morte. Tudo isso tende a mudar após o suicídio de Chisa Yomoda.

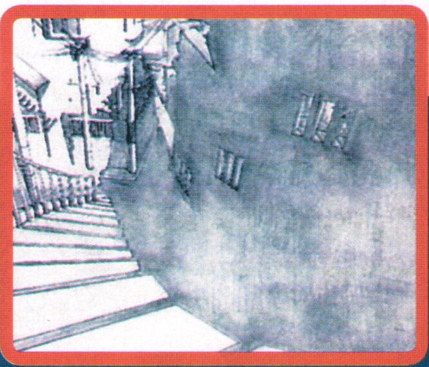
Connect World

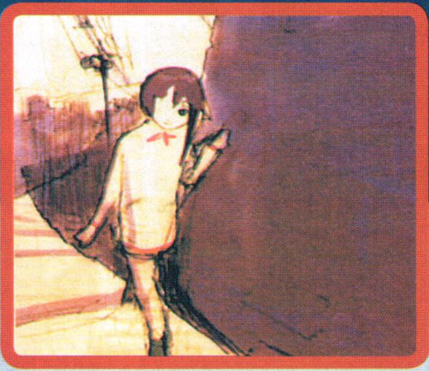
Na escola em que Lain estuda, já virou um dos assuntos mais comentados. Suicídios entre alunos não são tão incomuns no Japão, mas nunca antes havia se ouvido falar sobre um suicida que voltara a se comunicar com os vivos pela Wired. Todas as garotas da classe de Lain estão assustadas, pois receberam um e-mail de Chisa, convidando-as a se unirem a ela na Wired. Lain é questionada sobre ter recebido e-mail similar, mas como a garota nunca utilizou efetivamente o seu e-mail, ela não tem certeza. Mas, como ela havia voltado para casa junto com Chisa, dias antes de seu suicídio, Lain se interessa pelo assunto.

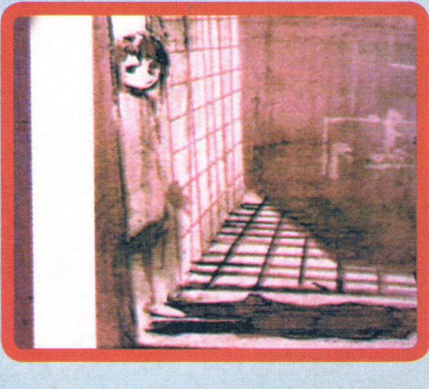
Ao chegar em casa naquele dia, ela resolve se conectar e checar seus e-mails. E se espanta quando nota o estranho e-mail em sua caixa postal. A garota suicida diz que apenas abandonou seu corpo, mas que ainda vive na Wired. E o motivo: porque Deus está lá. Lain fica curiosa com o fato e logo na mesma noite vai até seu pai e pede um Navi novo, pedido que seu pai logo realiza, já que sempre esperou o momento que sua filha se interessasse por Navis e a Wired, como qualquer garota normal. No entanto, a partir desse momento, as coisas parecem mudar para Lain.

Muitas descobertas vão sendo feitas e a forma com a qual a história vai sendo narrada e vai sendo desenrolada nos remete a uma dúvida: seria aquilo realidade? Não seria apenas uma fantasia de Lain? A verdade é que o animê passa a se dividir nessas duas partes: momentos em que vemos a realidade e momentos em que vemos a imaginação de Lain, os delírios da pequena garota que se vê em um mundo novo rapidamente e descobre muitas verdades sobre ela mesma. Muitas intrigas povoaram a vida de Lain até o momento que, finalmente, ela poderá se encontrar com Deus... Seja isso uma coisa boa ou má...

"Ao chegar em casa naquele dia, ela resolve se conectar e checar seus e-mails. E se espanta quando nota o estranho e-mail em sua caixa postal. A garota suicida diz que apenas abandonou seu corpo, mas que ainda vive na Wired."







"Um amigo em comum de todos veio com a idéia e ele foi nosso primeiro baterista, Ed Hurten. Ele deixou a banda um ou dois anos depois para concluir seus estudos e então Lee se juntou a nós."

Connect Music

Outro ponto forte de Lain é a música-tema da série. Cantada pela banda Boa, o sucesso Duvet conquistou os fãs, colocando o nome da banda na boca do mundo. A música se encaixa perfeitamente no contexto do animê, sendo perfeita para a série. Confira agora a letra da música, cantada em inglês e no Box, você confere uma parte da entrevista feita com a banda pelo site Anime Pró.

And you don't seem to understand
A shame you seemed an honest man
And all the fears you hold so dear
Will turn to whisper in your ear
And you know what they say might hurt you
And you know that it means so much
And you don't even feel a thing

I am falling, I am fading
I have lost it all

And you don't seem the lying kind
A shame then I can read your mind
And all the things that I read there
Candle lit smile that we both share
and you know I don't mean to hurt you
But you know that it means so much
And you don't even feel a thing

I am falling, I am fading, I am drowning
Help me to breathe
I am hurting, I have lost it all
I am losing help me to breathe

Connect Layer

Confira agora a lista de episódios, que no total foram 13, exibidos no Japão entre julho e setembro de 1998. Cada episódio é tratado como um Layer, ou seja, camadas.

Layer 01:.............WEIRD
Layer 02:.............GIRLS
Layer 03:.............PSYCHE
Layer 04:.............RELIGION
Layer 05:.............DISTORTION
Layer 06:.............KIDS
Layer 07:.............SOCIETY
Layer 08:.............RUMORS
Layer 09:.............PROTOCOL
Layer 10:.............LOVE
Layer 11:.............INFORNOGRAPHY
Layer 12:.............LANDSCAPE
Layer 13:.............EGO

Entrevista

AP: Como surgiu a idéia de formar a banda?
BOA: Um amigo em comum de todos veio com a idéia e ele foi nosso primeiro baterista, Ed Hurten. Ele deixou a banda um ou dois anos depois para concluir seus estudos e então Lee se juntou a nós.

AP: E como foi o processo de convocação dos outros integrantes? Algum dos integrantes resistiu à ideia da nova banda?
BOA: Alex era vizinho de Ed, Steve ia à escola com Ed, Paul ia à universidade com Ed, Bem era amigo de Alex e Jasmine era irmã de Steve! Não houve dificuldades para a criação da banda!

AP: Com a saída do fundador, Ed Herten, foi cogitada a possibilidade do término da banda? Como foi esse impacto em cada um dos integrantes?
BOA: Sem faltar com respeito ao Ed, foi bom para nós, pois preferíamos tocar rock, mas estávamos mais pendentes ao funk com o Ed. Com Lee isso foi consolidado e, como ele é do signo de Peixes b, também é um fantástico pacificador.

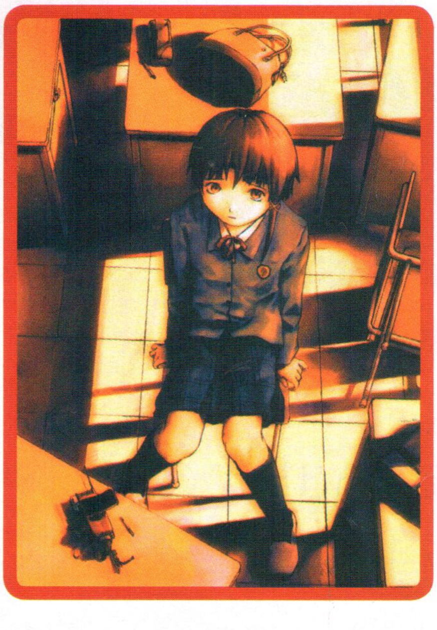
"Estamos de olho, sim, numa possível viagem ao Brasil. Sobre os fãs, conhecemos muitos deles, pois recebemos muitas mensagens Temos esperanças de tocar em sua linda terra!"

AP: Como foram as primeiras apresentações da banda? Quais foram os principais problemas e qual foi a reação do público?
BOA: Nosso primeiro show foi uma apresentação conjunta com Paul Rodgers, pai de Steve e Jasmine, em frente a 2000 pessoas. Foi engraçado porque tocamos um estilo meio jazz/funk na frente de todos aqueles roqueiros.

AP: Com o sucesso crescente com a banda, alguns integrantes tiveram de largar suas outras atividades. Como foi para eles o impacto de mais essa mudança em suas vidas?
BOA: Vocês priorizaram isso, não? Não foi fácil, mas se você gosta de tocar música, você toca música! Nós, então, deixamos universidades/colégios e entramos em alguns pequenos trabalhos apenas para nos sustentarmos e depois nos concentrássemos na música.

AP: De onde surgiu a oportunidade do contrato com a Polystar?
BOA: (risos) Nepotismo novamente! A mãe de Steve e Jasmine é japonesa. Então, por este contato, a Polystar ficou sabendo de nós.

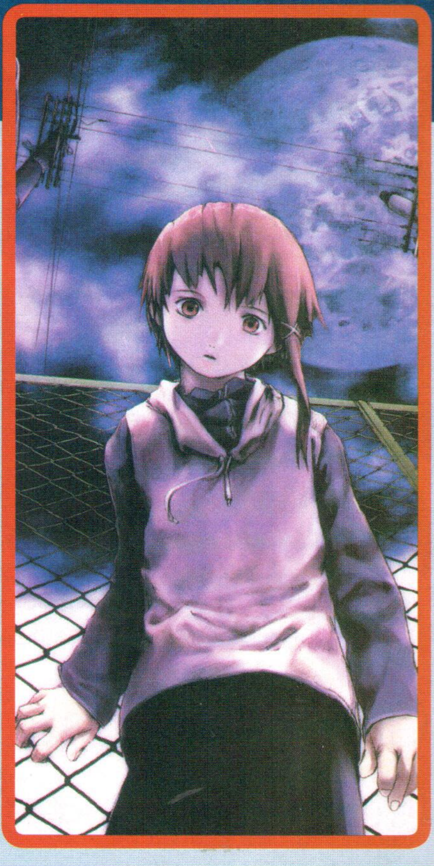
AP: Como a banda encarou as falhas da Polystar, tais como a convocação de apenas dois integrantes da banda para sua promoção no Japão, e a falha ao tentar lançar o primeiro álbum da banda fora do Japão?
BOA: Isso pôs pressão desnecessária sobre a banda, pois todos nos queríamos estar lá tocando juntos, mas era muito difícil para a Polystar, pois era apenas uma viagem de entrevistas, então seis pessoas sairia caro. Essas coisas acontecem. Tivemos várias oportunidades de tocarmos juntos desde então.



AP: Como foi a reação da banda à proposta de lançarem a música Duvet como tema do animê Lain?
BOA: Muito excitante!

AP: Algum dos integrantes da banda já haviam tido algum contato com animês antes de Lain?
BOA: Steve e Jasmine passaram boa parte de suas infâncias no Japão, então logicamente eles tiveram, mas todos os integrantes viram Akira.

AP: Tão logo o animê foi exibido no Japão e no mundo, a banda se tornou muito popular entre os fãs. Como foi a reação junto a esse novo público?
BOA: Surpreendente e prazerosa. Lain é realmente muito profundo e era realmente bom ser associado com isto.

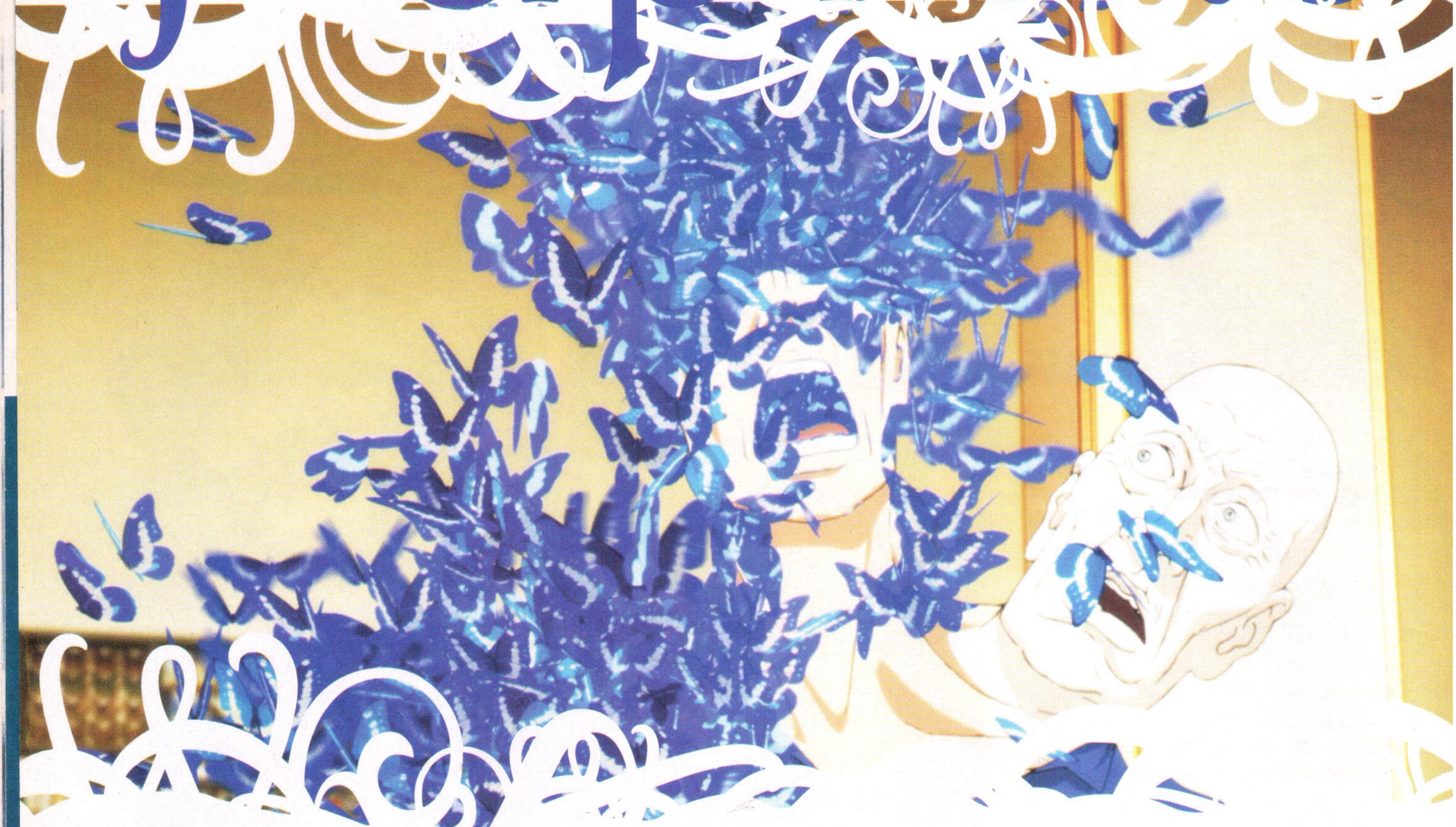


AP: Já surgiram propostas da utilização de alguma das músicas do grupo para outras séries de animês?
BOA: Após Lain, sim.

AP: A banda tem conhecimento de fãs aqui, no Brasil? Existe a possibilidade de uma passagem da banda por nossas terras?
BOA: Estamos de olho, sim, numa possível viagem ao Brasil. Sobre os fãs, conhecemos muitos deles, pois recebemos muitas mensagens Temos esperanças de tocar em sua linda terra!

Paprika

Por Gisela Pizzatto



Criação do mesmo autor de Perfect Blue e Tokyo Godfathers, este longa vai fazer você sonhar!

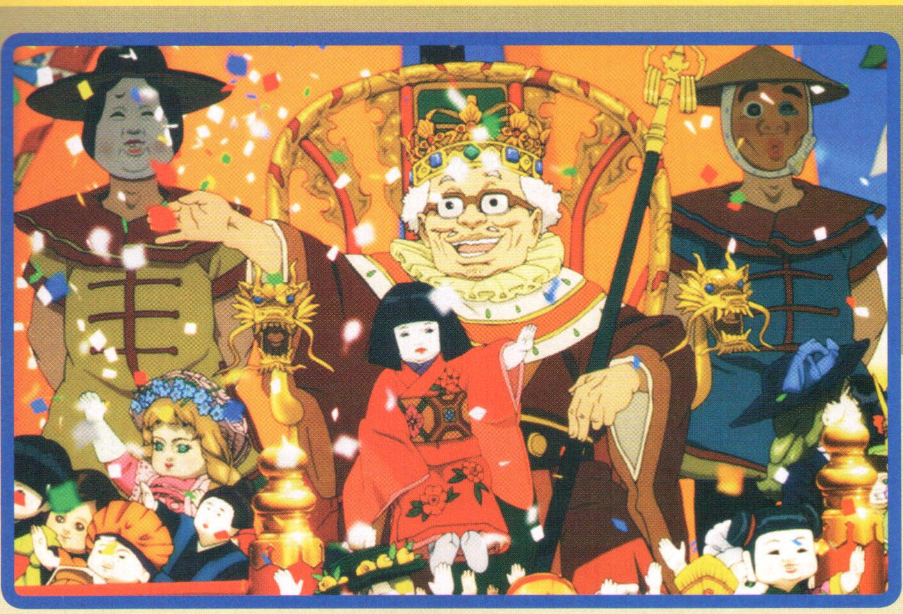
Desde o começo do ano quem gosta de mangá pode ver nas prateleiras das grandes lojas um novo longa japonês: Paprika com um nome no mínimo curioso, esta animação de Satoshi Kon (que também dirigiu Perfect Blue e escreveu/dirigiu Tokyo Godfathers), baseada em um livro de 2003, do japonês Yasutaka Tsutsui, também chamado Paprika, é literalmente um delírio.

Para começar é bom dizer que "páprica" é uma especiaria resultante do pimentão-doce depois de seco e moído, muito usada na cozinha. A origem da páprica é latino-americana, bastante comum e popular no México. Por aí já dá para se ter uma idéia de que é um tempero picante. E o que isso tem a ver com o filme? Tudo! Afinal, a essência da personagem que dá título ao filme, Paprika, é isso mesmo: ser picante e adicionar mais sabor à vida!

Controlando Sonhos

A história toda gira em torno de uma máquina capaz de controlar sonhos, que apesar de ainda estar em teste é utilizada por terapeutas em seus pacientes para solucionar questões psicológicas. Mas como uma máquina desse tipo é algo muito delicado e passível de ser usado para controlar a mente de quem a usa, o aparelho acaba sendo roubado e vira uma ameaça à própria realidade. Para recuperar o aparelho e deter o criminoso, inicia-se uma caçada para recuperar o controlador, tendo à frente a jovem Paprika, o alter-ego da cientista Atsuko Chiba.

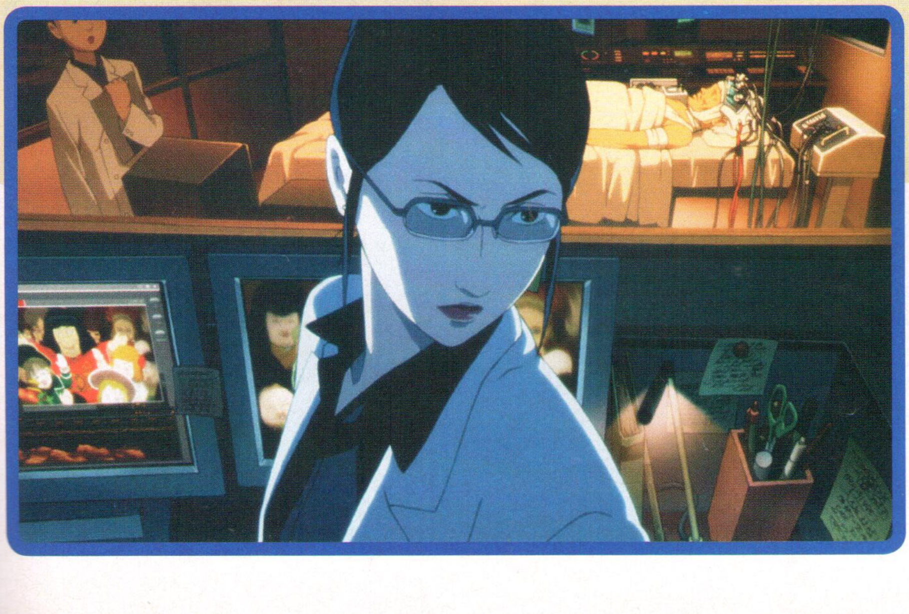
> "A parada é um imenso desfile de animais, objetos inanimados, muita música, ícones culturais e um nonsense que se repete, criando uma espécie de transe."

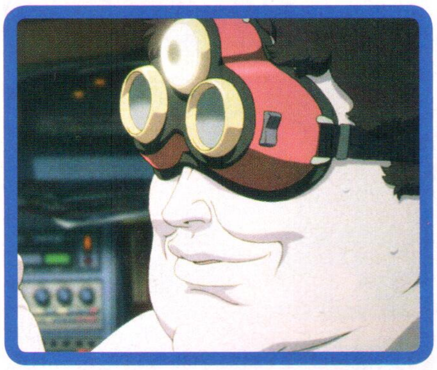


Obviamente a história não se trata só disso. Ela é muito mais intrincada que um simples roubo e não procura mostrar lados como o bem e o mal. Em Paprika, o último refúgio de privacidade humana (o sonho) é invadido pela tecnologia, mesmo que as intenções sejam as melhores. A nova invenção é o DC-Mini, um aparelho colocado na cabeça do paciente e de seu psicólogo/psiquiatra para que os médicos sejam então capazes de entrar no sonho do paciente e procurar respostas para patologias e distúrbios.

Ainda em fase de testes, o DC-Mini não está perfeito e os cientistas encontram alguns efeitos colaterais em seu uso, como o descontrole da psique e a possibilidade de qualquer um que usá-lo ser capaz de controlar a mente de quem sonha, mesmo que a pessoa não esteja mais usando o aparelho. Por isso, quando o DC-Mini é roubado, o caos se instala na própria realidade: os envolvidos não sabem mais distinguir a realidade daquilo que está no mundo dos sonhos e tragédias acontecem.

A jovem cientista e psiquiatra Atsuko Chiba é uma das responsáveis pelos testes do DC-Mini, criado por seu amigo e gênio, cientista Kosaku Tokita. Chiba é séria, centrada e bastante focada no trabalho, enquanto Tokita é um nerd obeso com um "coração de criança", que causa bastante problemas à psiquiatra. O longa não explica como nem por que Paprika foi criada, mas o alter-ego da doutora Chiba talvez tenha nascido como uma forma da cientista fugir dos padrões que adotou em sua vida e ser capaz de fazer coisas leves, inconsequentes e de maneira impulsiva, sem precisar se justificar. Paprika é a necessidade de Atsuko Chiba em ser livre e feliz. E só ela pode salvar o mundo do caos causado pelo mau uso do DC-Mini.



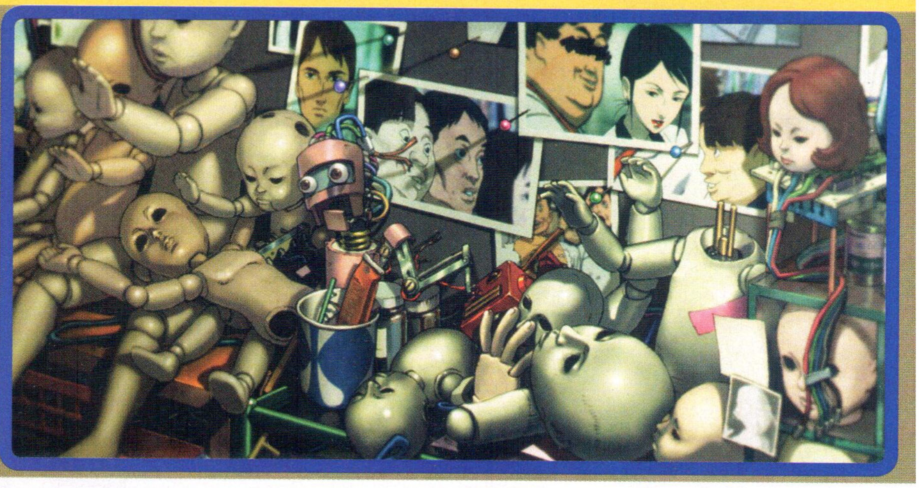


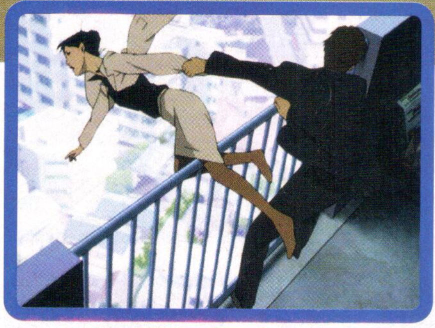
Bem-vindo à "Parada"

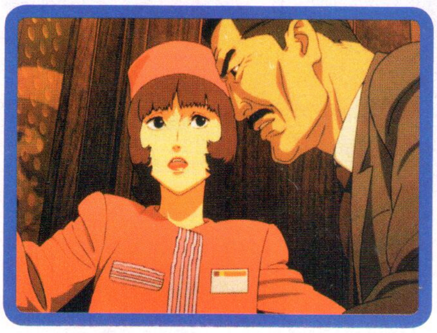
O detetive de polícia Konakawa Toshimi tem o mesmo sonho todas as noites e por isso decidiu submeter-se ao tratamento com o DC-Mini. Porém o tratamento não é oficial, mas, sim, mais um teste feito por Paprika, utilizando a máquina dos sonhos. O detetive será uma peça-chave para que Paprika possa solucionar o mistério do roubo do DC-Mini e colocar os sonhos de volta em seu lugar.

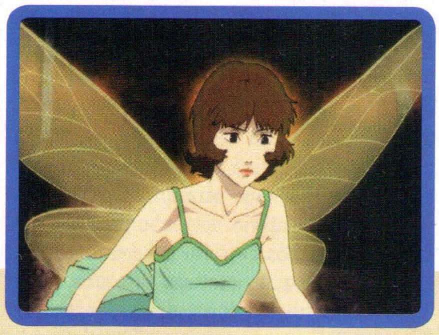
O primeiro a ser afetado pelo uso maligno do aparelho é o chefe das pesquisas, Dr. Toratarō Shima, que, mesmo acordado, acaba entrando em um frenesi de delírio e pula pela janela, quase morrendo. O Dr. Tokika entra no sonho do chefe para encontrar pistas do criminoso e dá de cara com uma fantástica parada, que irá acompanhar toda a trama. A parada é um imenso desfile de animais, objetos inanimados, muita música, ícones culturais e um nonsense que se repete, criando uma espécie de transe. Quanto mais pessoas são afetas pelo DC-Mini, maior vai ficando a parada, tornando-se incontrolável.

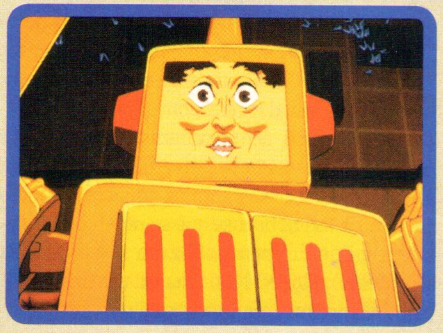
> "Dentro de todo esse pandemônio, as relações entre os personagens e suas perturbações psicológicas são bastante trabalhadas e acabam sendo importantes para a história"







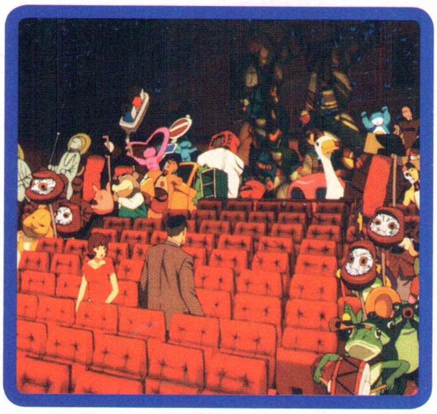


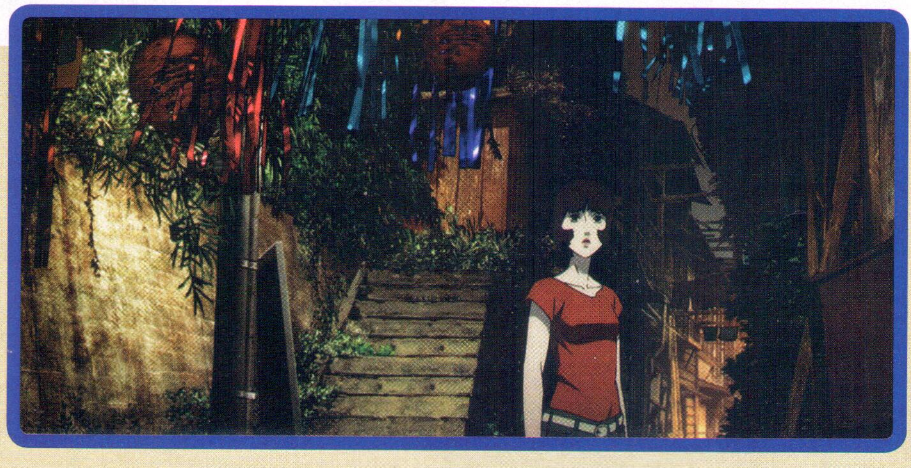


Durante sua incursão ao sonho do chefe Shima, Tokita reconhece seu assistente, Kei Himuro, que está desaparecido e é o principal suspeito do roubo do DC-Mini. Mais dois cientistas da equipe de desenvolvimento são então afetados e essa torrente de problemas acaba chegando ao dono da empresa que desenvolve o aparelho. Ele determina que o DC-Mini não deve ser usado sob nenhuma circunstância e que os testes devem parar. Mas isso não faz a parada cessar, pelo contrário: ela invade os sonhos de Tokita e do detetive Konakawa.

Paprika e o chefe Shima decidem resolver o problema sozinhos. Seguindo pistas, eles descobrem o assistente Himuro, que agora nada mais é do que uma casca vazia, desprovida de reflexos ou personalidade. Ele simplesmente respira. Segue-se uma série de eventos em que Paprika descobre o autor do roubo do DC-Mini e percebe que uma trama muito mais complicada está por trás de tudo. Não vou dar detalhes desta parte do filme, pois acabaria com o suspense e a surpresa. Mas essas são as sequências mais insanas e cheias de detalhes do filme, que hora dão aflição, hora nojo. A única maneira encontrada por Paprika para resolver o descontrole que se instalou no mundo dos sonhos é usar o sonho do detetive Konakawa, que também acaba descobrindo o porquê do seu sonho repetir-se todas as noites.

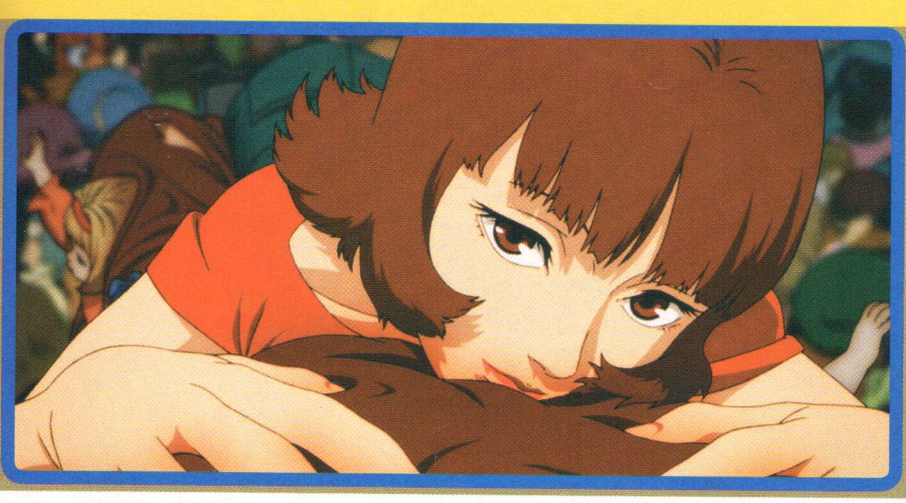
Dentro de todo esse pandemônio, as relações entre os personagens e suas perturbações psicológicas são bastante trabalhadas e acabam sendo importantes para a história. A Dra. Chiba, apesar de ter ela própria desenvolvido um alter-ego como Paprika, não aceita esse seu lado e no final da história as duas parecem estar mesmo fisicamente separadas. Porém, a cientista acaba aceitando seus desejos reprimidos e acerta suas diferenças com seu alter-ego, aceitando-o como parte sua.





rquê do

as rela-
urbações
acabam
. A Dra.
nvolvido
eita esse
parecem
Porém, a
reprimi-
lter-ego,

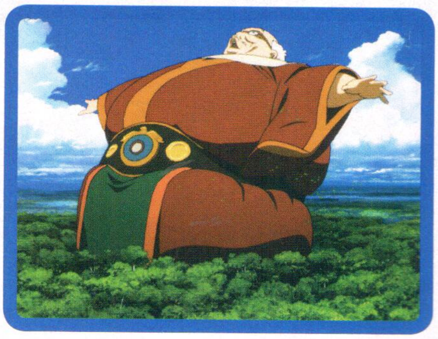


> "Paprika tem uma excelente história, não é um animê para assistir como fazemos com uma comédia romântica. Ele possui profundidade e procura muito mais do que entreter."

O seu cérebro em animê

O final é um pouco surpreendente, mas não de todo. O filme nos faz perceber que tudo possui um oposto e que para cada coisa que somos ou desejamos há uma explicação, se não óbvia, escondida muito fundo em nós mesmos. Somos resultados daquilo que a vida nos apresenta, como nos comportamos perante essas situações e que uso fazemos de nossos anseios e projeções.

Paprika tem uma excelente história, não é um animê para assistir como fazemos com uma comédia romântica. Ele possui profundidade e procura muito mais do que entreter. A animação é excelente, tanto na qualidade quanto naquilo que representa, pois faz com que mergulhemos no mundo dos sonhos e sejamos capazes de captar exatamente o que essa realidade pode significar para nós.

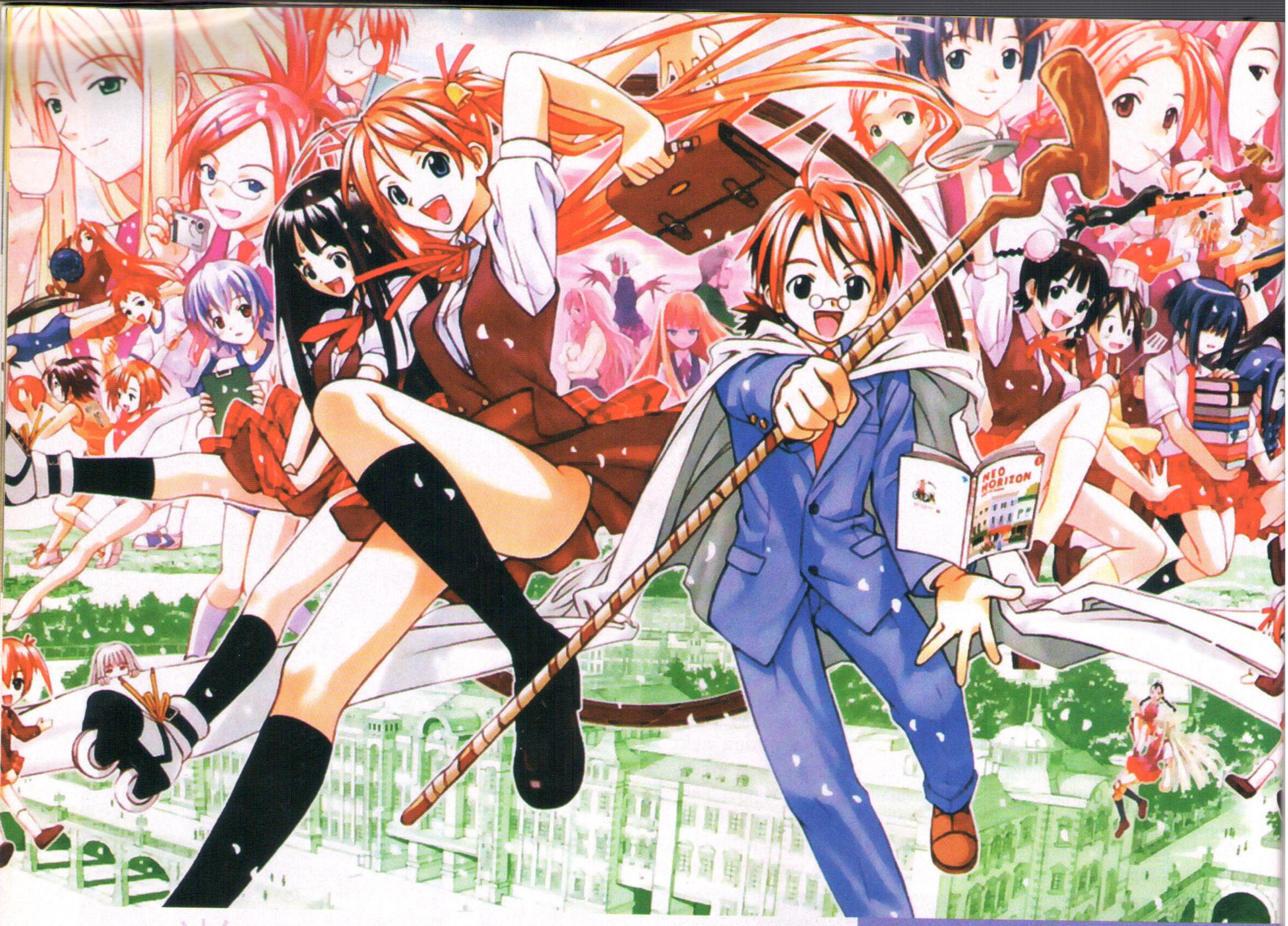


Lançamento

Desde o início "Paprika" tinha grandes pretensões. Sua première mundial aconteceu nada mais nada menos na 63ª edição do Festival Internacional de Cinema de Veneza (2006), um feito que não é para qualquer um. No mesmo ano, o filme também competiu no 19º Festival Internacional de Cinema de Tóquio, e, em 2007, foi exibido em várias mostras importantes pelo mundo e lançado em DVD, ganhando excelentes críticas e prêmios.

Ficha Técnica

DATA DE LANÇAMENTO: 25/11/2006 (Japão) / 28/02/2008 (Brasil)
DIRETOR: Satoshi Kon
GÊNERO: Mistério/Sci-Fi
PRÊMIOS: 4 prêmios e 2 nomeações em diversos eventos mundiais, como o Montréal Festival New Cinema (prêmio da Escolha do Público) e Festival de Veneza (nominação para o Leão de Ouro).



Por Fábio Garcia

NEGIMA

Harry Potter e Love Hina num divertido shonen

Depois do término de seu mangá mais bem sucedido, Love Hina, Ken Akamatsu deve ter começado a pensar em sua próxima história. Observando que magia estava em alta, graças ao sucesso do bruxinho inglês Harry Potter, o autor pode ter pensado em fazer uma história de magia numa escola mágica. Mas, como estamos falando de Ken Akamatsu, não podia faltar um elenco feminino vasto, mas ninguém imaginava o quão vasto de garotas seria seu próximo mangá. Depois das oito garotas principais de Love Hina, o autor enlouqueceu de vez e colocou 31 garotas em seu novo mangá, e ainda misturou magia nisso tudo. Confira Mahou Sensei Negima (ou Negima – Magister Negi Magi), o maior mangá de Ken Akamatsu.

Negima – 1ª Análise

Sei que seria interessante analisar essa série de uma maneira bem imparcial. Como isso é impossível, terei que usar meu gosto pessoal para isso. E confesso que para explicar o que acho de Negima eu tenho que contar desde o começo. Conheci a série por causa do autor, Ken Akamatsu, e por ser fã de seu trabalho anterior, Love Hina. Quando a Editora JBC anunciou o mangá em um evento, fui um dos primeiros a comprar o volume das aventuras do pequeno mago, e não consegui esconder a frustração. Não conseguia ver graça em Negima. Comprei até a oitava edição esperando encontrar os elementos que me cativaram em Love Hina, mas não tinha quase nada. Cadê o personagem principal bobão? Onde estavam as garotas interessantes? E, principalmente, por que o mangá tinha lutas com lançamento de magias e não comédia romântica? Todos esses pensamentos me fizeram abandonar Negima na estante e não recomendar nem a meu pior inimigo.

"Assim que Negi entra na aula as garotas, que já sabiam que viria um novo professor, pregaram a tradicional pegadinha de colocar um apagador sobre a porta."

Se escrevesse sobre a série naquela época, faria uma matéria comentando a falta de personalidade das personagens, que o autor se perdeu completamente e a comédia romântica tinha sido esquecida. Além disso, foi um erro colocar 31 personagens femininos quando não se consegue desenvolver bem nem metade deles. Isso sem contar que não dá pra fazer uma comédia romântica com um personagem principal de 10 anos de idade. Iria comentar também que o traço mantém o mesmo estilo de Love Hina e que o autor faz um belo trabalho com retículas.

Felizmente essa não é minha opinião sobre Negima. Mas infelizmente essa é a opinião de muitos que cometeram o mesmo erro que eu ao começar a ler a série: fomos enganados pelo conteúdo. Uma das questões de autoria é que podemos já imaginar o que esperamos do autor. Se você pega um Dan Brown você sabe que encontrará uma trama cheia de mistério, assim como se você pegar um Joaquim Manuel de Macedo você pode esperar um romance água-com-açúcar. No campo dos mangás, podemos usar o exemplo de Akira Toriyama: você pega um mangá do autor já imaginando que se trata de uma comédia pastelão com doses de ação. O problema é quando o autor faz uma mudança em seu gênero característico, fazendo com que os leitores se confundam.

Lembro-me de que antes da publicação de Inuyasha no Brasil muitos imaginavam que o mangá seria uma comédia romântica com doses de ação, assim como Ranma ½. Obviamente todos caíram do cavalo com a publicação de um mangá completamente shonen. Em Negima, aconteceu algo parecido, e atribuo meu desgosto inicial pelo mangá pelo olho de leitura que tive. Comecei a ler a série como uma comédia romântica assim como Love Hina, e isso é o maior erro dos leitores. Negima não é uma comédia romântica. Descobri isso em minha segunda leitura do mangá, com o intuito de dar uma chance ao autor. Desta vez li como sendo um shonen com pitadas de comédia romântica, e o que aconteceu foi que o bruxinho me cativou completamente. Vejam agora a verdadeira análise de Negima.

Negima – 2ª Análise

Tudo começa quando Negi Springfield, um garoto de 10 anos, se forma na escola de magia. Depois de formado, os magos ganham uma missão a cumprir. E qual não é a surpresa para o jovem Negi quando ele descobre que sua missão é abandonar sua terra natal, o Reino Unido, e se mudar para o Japão com o objetivo de dar aulas de inglês numa escola. O pequeno feiticeiro chega à tal escola Mahora e se surpreende ao saber que a turma que terá que dar aulas é composta de 31 garotas, todas quatro anos mais velhas que ele.

Aliás, vale a pena falar um pouco sobre Mahora. É um grande complexo composto por escolas, faculdades etc. A biblioteca da cidade é localizada numa ilha inteira e tem diversos andares nunca explorados (tanto que existe até o Clube de Exploração da Biblioteca). Para atravessar toda a Cidade Acadêmica são necessários muitos dias (foi criado o Clube da Caminhada para isso). Lanchonetes feitas por alunos chegam a faturar tanto quanto grandes redes de fast-food no Japão todo, e o festival escolar de Mahora chega a atrair em três dias mais público do que duas edições do Anime Friends somadas. No centro da Cidade Acadêmica encontra-se uma árvore de proporção enorme, conhecida como Árvore do Mundo, que pode ser vista de qualquer canto de Mahora.

Assim que Negi entra na aula as garotas, que já sabiam que viria um novo professor, pregaram a tradicional pegadinha de colocar um apagador sobre a porta. Assim que Negi sentiu o apagador caindo ele usou magia para retardá-lo, mas isso fez com que uma aluna percebesse que o professorzinho é meio estranho. A aluna é Asuna Kagurazaka, 14 anos, e excelente em atividades físicas, mas uma mula em relação aos estudos. Asuna acaba descobrindo que Negi é um mago e também descobre que ele irá dividir um quarto com ela na república de Mahora. A decisão é do diretor da escola, o velho mago Konoemon e também avô da companheira de quarto de Asuna, a simpática Konoka.

Ao descobrir que Negi é um mago, Asuna decide aproveitar um pouco para abusar do pequeno professor, que acaba tentando ajudar Asuna em seus planos malucos. Como a garota é apaixonada por homens mais velhos, principalmente o professor Takahata, ela pede a ajuda de Negi para conquistá-lo. Obviamente tudo dá errado e Asuna acaba mais passando vergonha do que conquistando o professor de meia-idade, principalmente porque Negi tem o péssimo hábito de, quando espirrar, criar uma rajada de vento que mostra a calcinha de todas as meninas.

Durante essa primeira parte da história também descobrimos por que Negi quer se tornar um bom mago: ele quer ser alguém forte como o lendário Thousand Master, que nada mais é que o pai de Negi, chamado Nagi Springfield. Num momento crítico de sua vida ele recebeu um báculo de um homem que ele sabia que era seu pai, que na época já era considerado morto, e então até hoje busca encontrar Nagi.

Mesmo tendo muito de comédia romântica ainda, vemos que o autor começa a ensaiar um pouco colocar mais ação no mangá. Não ação como as lutas cheias de poluição visual de Love Hina, e sim algo mais elaborado. O autor também usa artifícios para deixar o mangá muito bonito, como usar computação gráfica para ajudar na composição dos cenários. Ao fazer um modelo poligonal do cenário, o autor imprime e desenha os personagens por cima. O resultado final é belíssimo.

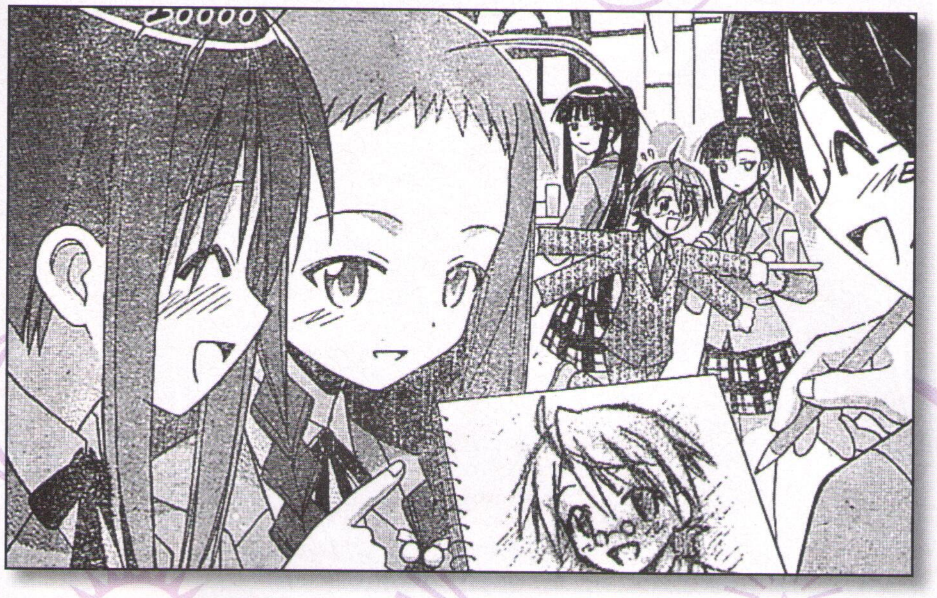
Essa é a grande introdução para Negima, que até hoje é dividido em arcos no Japão. Vamos dar uma olhada nos arcos um por um, contando o que acontece de bom:

> "Negi reúne as alunas mais burras e vão explorar a Biblioteca procurando um livro raro que as deixariam inteligentes e arrasariam nas provas."

OS ARCOS DA SÉRIE

Arco Introdutório

Nesse arco vemos Negi chegando, conhecendo algumas alunas e enfrentando seus principais desafios como professor. Negi fica responsável pela problemática turma do 2-A, composta das mais bizarras alunas de todo o colégio Mahora, e precisa impedir que a turma fique em último lugar nas classificações gerais. Nesse arco conhecemos melhor a tímida Nodoka, a representante espalhafatosa Ayaka, a selvagem Asuna e outras garotas. Entre os desafios enfrentados nesse arco temos uma divertida partida de queimada com as garotas do 2-A enfrentando as terríveis alunas do Colégio Santa Úrsula (outro colégio dentro da Cidade Acadêmica Mahora). O final do arco é bem divertido: Negi reúne as alunas mais burras (popularmente conhecidas como Baka Rangers, uma alusão aos seriados de Super-Sentai japoneses) e vão explorar a Biblioteca procurando um livro raro que as deixariam inteligentes e arrasariam nas provas. No final tudo dá certo e Negi é efetivado como professor.



"Negi deseja ir a Kyoto para procurar pistas sobre seu pai, e aproveita uma excursão escolar para isso. Mas o diretor de Mahora alerta Negi para um grande perigo: a associação de magos daquela região não quer que o mago vá, então ele terá que enfrentar alguns desafios."

Arco da Evangeline

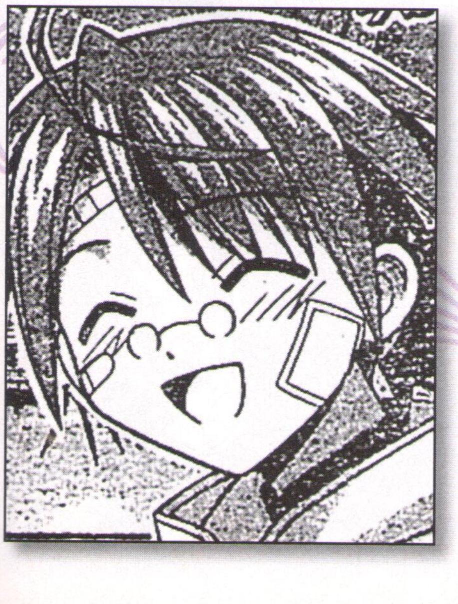
Agora como professor responsável pelo 3-A (afinal as meninas conseguiram passar de ano) Negi precisa enfrentar seu primeiro inimigo: um vampiro misteriosamente está atacando pessoas na Cidade Acadêmica. Negi logo descobre que isso é obra de uma de suas alunas: Evangeline. Também descobre que a vampira tem umas centenas de anos de vida e é parceira de outra aluna, a robô Chachamaru.

Nesse arco temos uma ênfase na ação da série. Surge também o mascote oficial, o Kamo. O arminho (uma espécie de furão ou doninha), que adora falar gíria, funciona como parceiro de Negi, e introduz à série o Pactio.

O Pactio é o que um mago faz com algum parceiro, pois precisa defender o mago enquanto faz uma magia. Então a função do parceiro é usar seus poderes adquiridos no pacto para defender o mago enquanto conjura suas magias. Há dois tipos de Pactio: o provisório e o definitivo. O mais popular é o provisório, pois você pode ter quantos parceiros quiser. E como não dá pra fugir da comédia romântica, o Pactio é selado com um beijo na boca dentro de um pentagrama desenhado por Kamo. O arminho incentiva Negi a fazer o Pactio, pois ele recebe uma pequena comissão a cada beijo dado pelo mago.

Ao perceber que não consegue vencer sozinho Evangeline e sua parceira Chachamaru, Negi decide fazer um Pactio com Asuna (pois é a única que, na teoria, sabe que Negi é um mago), já aproveitando que a garota tem grande força.

A batalha final entre Asuna e Negi contra Chachamaru e Evangeline acontece durante um blecaute em Mahora que anula o selo que prende os poderes da vampira. Ficamos sabendo, então, que ela foi selada pelo Thousand Master em Mahora, além de ser completamente apaixonada pelo pai de Negi.



Arco da Viagem a Kyoto

Negi deseja ir a Kyoto para procurar pistas sobre seu pai, e aproveita uma excursão escolar para isso. Mas o diretor de Mahora alerta Negi para um grande perigo: a associação de magos daquela região não quer que o mago vá, então ele terá que enfrentar alguns desafios. Principalmente para manter sua identidade de mago secreta, pois se isso se espalhar para o mundo o pequeno mago se tornará um arminho, assim como Kamo.

Durante a viagem, Negi e Asuna suspeitam de Setsuna, outra aluna do 3-A, por ela ser bem misteriosa, mas na verdade ela está do lado de Negi e deseja defender Konoka, por quem tem uma grande admiração. Setsuna é uma espadachim do estilo Shinmei, e aqui entra uma curiosidade: é o mesmo estilo de luta da Motoko de Love Hina. Inclusive alguns golpes usados por Setsuna são os mesmos da pudica espadachim da outra série (como o clássico Zan-Gan-Ken, que fez Keitarô decolar muitas vezes).

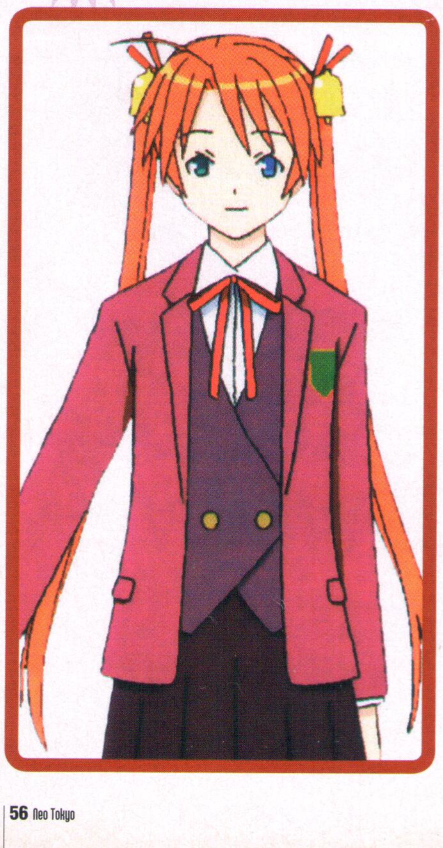
Nesse arco conhecemos mais duas habilidades do Pactio: a conversa pela mente e o artefato. A conversa ocorre quando o mago coloca a carta do Pactio na testa, então consegue transmitir pensamentos para o parceiro (interessante é que Negi e Asuna não ficaram muito fãs da habilidade, preferindo usar o celular). O artefato é um item mágico que o parceiro usa de acordo com suas habilidades. Falando "Adeat" o item mágico surge, e só desaparece quando o parceiro diz "Abeat". O item mágico de Asuna é um Harisen (aquele leque de papel usado em comédias japonesas) que tem o poder de afastar o mal.

> "As coisas começam a dar errado quando Chao começa a divulgar na internet as imagens e vídeos das lutas, pois ela deseja revelar ao mundo a existência de magos."

Durante a viagem, aparece uma maga que deseja acabar com Negi e raptar Konoka para usar seu grande poder mágico para invocar um monstro lendário. Então, temos uma união de Asuna e Setsuna para proteger a amiga, que nem desconfia que existe magia.

Na confusão, acontece um dos melhores momentos do arco, em uma noite um campeonato entre as alunas de Negi. Kamo desenha o pentagrama do Pactio em volta da hospedaria onde estão todos e a jornalista do grupo, Kazumi Asakura, decide fazer a Batalha do Travesseiro, uma disputa entre duplas de garotas, cujo objetivo é beijar o professor Negi sem serem pegos pelo bedel que anda pela hospedaria. Quem conseguir dar um beijo no Negi ganha um prêmio (no caso, a carta de Pactio).

Depois de algumas encrencas, Negi precisa enfrentar o demônio que foi invocado com o poder de Konoka. Como o mago ainda é inexperiente, ele recebe ajuda de várias alunas, inclusive de Evangeline.



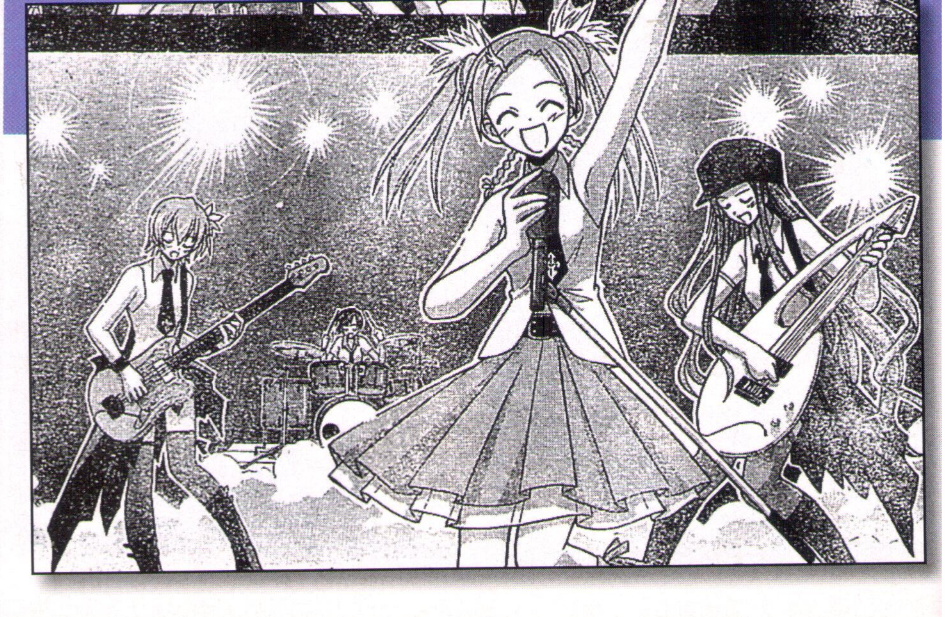
Arco do Festival Escolar

É onde está o mangá no Brasil. Chegou o dia do Grande Festival de Mahora, evento de proporções gigantescas que reúne durante três dias muita gente. Negi é convocado pelo diretor do colégio para se unir a outros professores-magos para protegerem a Árvore do Mundo: nos dias do festival a árvore brilha, e dizem as lendas que se alguém se declarar embaixo dela a pessoa se apaixona, mas parece que isso é verdade mesmo. Por isso o diretor quer impedir que as pessoas se declarem.

Além disso, os magos estão suspeitando que Chao, mais uma aluna do 3-A e que tem uma barraca de comida famosa, vai aprontar algo durante o festival. Chao promove um Torneio de Luta em que magia está liberada, pois é proibido o uso de câmeras para registrar as lutas. Todos os alunos fortes decidem entrar no campeonato. Mas as coisas começam a dar errado quando Chao começa a divulgar na internet as imagens e vídeos das lutas, pois ela deseja revelar ao mundo a existência de magos.

Essa é a parte com as lutas mais emocionantes da série. Vemos que Negi melhorou muito depois que começou a treinar com a Ku Fei (que o ensina o kung-fu) e com a Evangeline (que lhe ensina magia). Entre as grandes lutas há momentos de comédia romântica, com Negi passando os dias do festival com alunas. Sem se esquecer que nesse arco mais alunas fazem o Pactio com o professor.

Atualmente, no Japão, o mangá está no arco seguinte, em que os alunos fazem uma brigada e vão colher mais pistas sobre o pai de Negi.

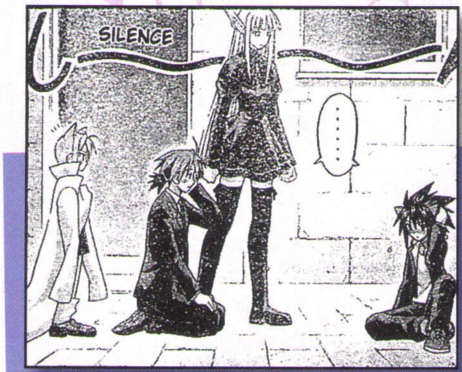


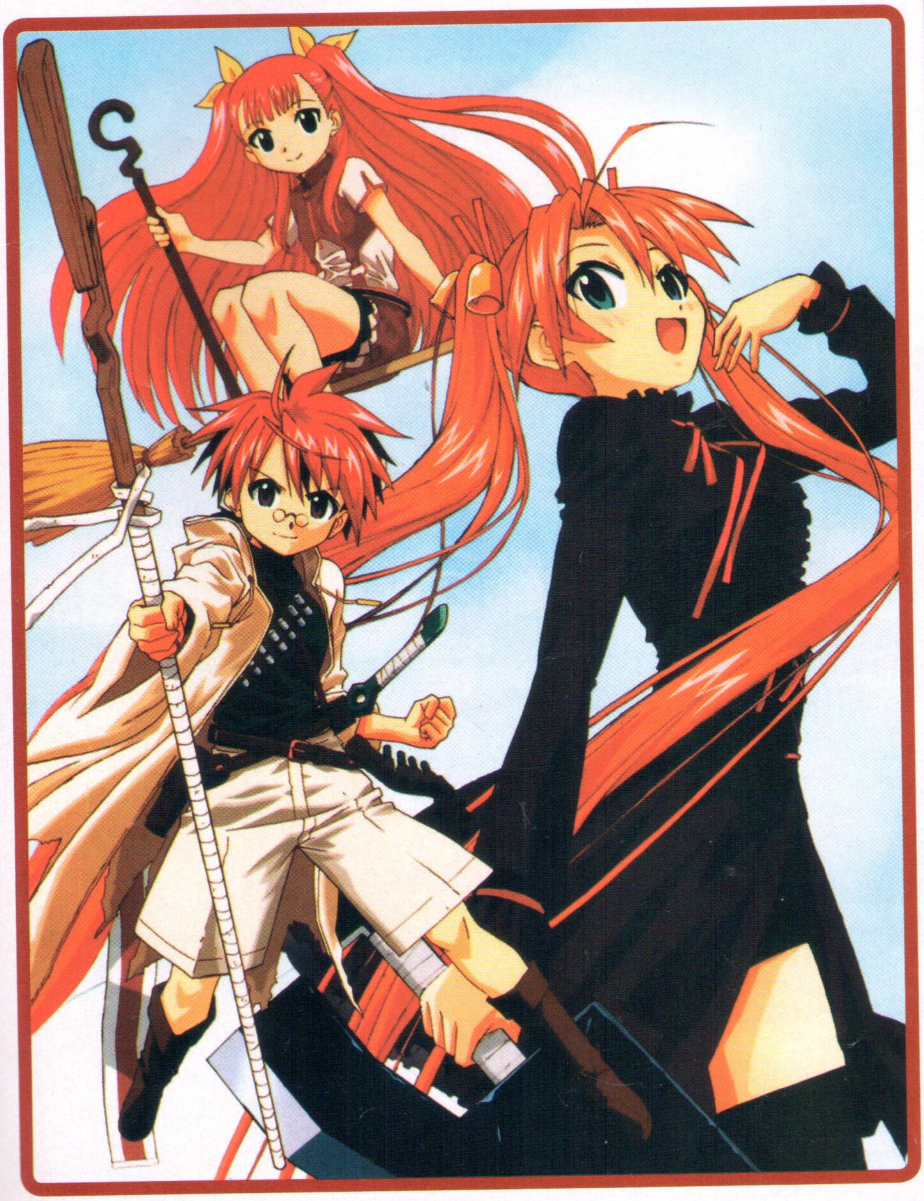
31 Garotas!

Pode-se dizer que o autor arriscou muito em Negima. O que acontece geralmente nos mangás é o autor começar com um elenco pequeno e, com o sucesso, aumentar aos poucos o número de personagens. Só lembrar que, no começo, Love Hina não tinha personagens como a Kanako, a Mutsumi ou a Sarah. Em Negima o autor decidiu que teria 31 garotas distintas e com importância. Lógico que todas ainda não foram bem exploradas por causa do tempo, mas cada uma tem sua personalidade e terá seu momento na história. Tanto que esse é o mangá do Akamatsu que mais durou (atualmente conta com 24 volumes de tankohon ou 48 volumes brasileiros) exatamente porque tem um alto número de personagens. Love Hina foi se arrastando no final por não ter mais o que contar dos personagens.

Para criar as 31 garotas de Negima, Ken Akamatsu reuniu sua equipe e falou pra cada um ir criando personagens para serem discutidos em grupo. Como a maioria dos autores de mangás (Masami Kurumada que o diga), grande parte dos personagens de Negima acabou puxando algum traço de personalidade de personagens anteriores. Mesmo Negi sendo bem diferente dos outros protagonistas, sua ambição e vontade de vencer lembra muito o espírito de Keitarô quando descobriu que queria ser arqueólogo durante a Saga da Ilha Pararacelso. Outras evidências são bem óbvias: o charmoso professor Takahata é praticamente uma cópia do professor Seta de Love Hina, inclusive em trajes, hábitos tabagísticos e em habilidade de luta.

> "Para criar as 31 garotas de Negima, Ken Akamatsu reuniu sua equipe e falou pra cada um ir criando personagens para serem discutidos em grupo."





Asuna, como segunda protagonista, puxou a força de Naru, assim como o desejo por homens mais velhos, mas, ao contrário da garota de Love Hina, Asuna é burra feito um asno. Sua relação com o Negi é algo entre o amor de irmã mais velha e o ódio. A personagem tem vários mistérios, principalmente porque ela, quando criança, conheceu Nagi. Outro mistério são os sininhos que ela usa para prender o cabelo, que possuem um poder especial.

Já a livreira Nodoka é uma Shinobu de Love Hina multiplicada por dez. Ela é tão tímida que nem seus olhos aparecem no mangá: são cobertos pela sombra de sua franja. Assim como a cozinheira do outro mangá, Nodoka é apaixonada perdidamente pelo protagonista da história, mas consegue forças para se declarar.

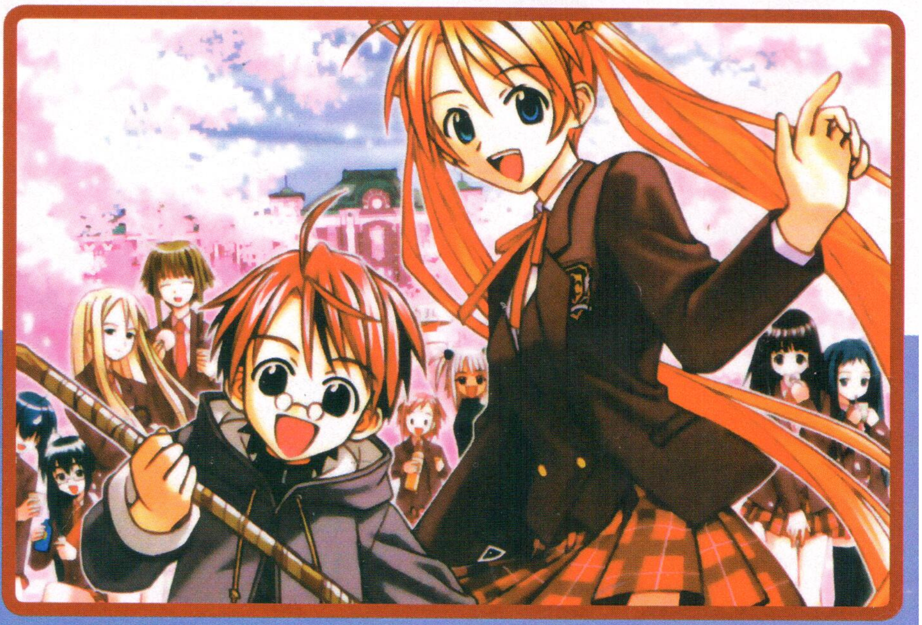
Em Love Hina havia apenas Motoko representando as lutadoras. Em Negima o número aumentou demais, nas mais diversas categorias de luta (até porque o mangá também tem ação). A mais semelhante à espadachim, é Setsuna, a "anjo da guarda" da Konoka (esse mangá pode ser confuso pois tem três personagens com nome parecido: Nodoka, que é a livreira, Konoka, que é a neta do diretor do colégio e companheira de quarto de Asuna, e a Madoka, que é uma das cheerleaders). Na ala das lutadoras temos também a Ku Fei, uma indiana que luta kung-fu que teve o visual claramente inspirado na Kaolla Su, a Mana Tatsumiya (uma atiradora de elite) e a Kaede Nagase (representando a ala dos ninjas).

"A ênfase dessa série foi a comédia romântica, então toda a ação é deixada de lado. A parte da luta contra Evangeline é muito breve, se comparada à parte de aventura da exploração da biblioteca."

A vampira Evangeline teve o visual (e o sobrenome) inspirados na americana Sarah. A nerd hacker Chisame (que inclusive é a única a achar estranho ter vampiros, robôs, crianças, fantasmas e magos em sua classe) teve o visual já claramente inspirado na Naru de óculos. Já em questão de personalidade, o estilo materno e de peitos grandes de Mutsumi reencarnou em Chizuru. Até mesmo estruturas foram reaproveitadas em Negima: Ken Akamatsu usava a personagem Kitsune em Love Hina para guiar a história, e a mesma personalidade é encontrada na repórter Asakura.

Mas não pense que temos apenas personagens reaproveitadas. Muitas importantes de Negima são completamente diferentes de tudo que o Akamatsu já mostrou em seus mangás anteriores. Uma das personagens mais divertidas é a representante de classe Ayaka, uma riquinha que é megalomaníaca e pedófila a ponto de querer carnalmente o professor de apenas 10 anos. Suas brigas com Asuna são as melhores, principalmente com a troca de ofensas. A reencarnação feminina do Trio de Óculos de Love Hina é composta da livreira Nodoka, da fofoqueira Haruna e da anti-social Yue, que rendem cenas engraçadíssimas em nada se lembrando do trio do outro mangá.

Falando em grupo engraçado, não há como não comentar as Baka Rangers, o esquadrão de super sentai de Negima. Elas são as cinco mais burras do 3-A, por isso formam o esquadrão de heróis coloridos. Asuna por ser a mais anta é a Baka Red, a favorita do público Makie é a Baka Pink, a calada Yue é a Baka Black, a ninja não muito inteligente Kaede é a Baka Blue e a fofinha Ku Fei é a Baka Yellow. Não se esquecendo que a palavra "baka", em japonês, significa "idiota".



Animês e Live-Action

Com o sucesso do mangá, logo veio o animê de Negima. Na verdade, o animê é uma grande confusão, pois são duas releituras da série com visões diferentes. Nenhuma é extremamente fiel ao mangá e veremos um pouco como são os dois animês de Negima e o Live Action:

Negima!

Negima com uma exclamação é o primeiro animê da série, com 26 episódios no total. Produzido pelo estúdio Xebec, o mesmo que destruiu o roteiro e character design do animê de Love Hina, Negima não ficou muito distante da adaptação do mangá anterior. O traço dos personagens é extremamente arredondado, diferenciando-se do traço mais reto do Akamatsu. A ênfase dessa série foi a comédia romântica, então toda a ação é deixada de lado. A parte da luta contra Evangeline é muito breve, se comparada à parte de aventura da exploração da biblioteca.

Esse animê tentou acompanhar a série ao máximo, mas depois da viagem de Kyoto (muito resumida também), tomou um novo rumo e teve um final controverso: um personagem importante morre e Negi faz o Pactio com todas as garotas da sala.

Depois desse animê, o estúdio Shaft tomou as rédeas da série, lançando dois OVAs: o especial de Primavera e o de Verão, contando histórias do mangá, como a viagem das garotas à ilha da representante. O relativo sucesso fez o estúdio preparar uma nova série de animê: Negima!?.

Negima!?

Negima com uma exclamação e uma interrogação é a segunda série de animê, com 26 episódios também. Foi produzido pelo estúdio Shaft, que manteve o traço fiel ao autor. Outra mudança foi a exibição da série: ao invés de ser exibida de madrugada, como Negima!, esta era exibida à tarde por causa da mudança de conteúdo: sai a comédia romântica e entra a ação.

A história é a mesma, só que com a ação em primeiro plano. Já no primeiro capítulo vemos Evangeline começando a atacar. Essa série também cortou qualquer tipo de fan-service (cenas criadas apenas para mostrar partes íntimas) de Negima, pois o autor faz a série com uma estranha capacidade de mostrar uma calcinha a cada quadrinho. Novos inimigos surgem e a série toma um ritmo completamente diferente.

Essa nova série rendeu também um novo mangá, chamado Negima!? Neo.

Negima!!

A mais recente das séries de Negima é o live-action, escrito com duas exclamações. A grande dúvida seria sobre quem faria o professor Negi, pelo motivo que ele beija as garotas mais velhas. A saída foi bem atípica: para o papel de Negi Springfield chamaram uma menina! A série live action, por causa do alto custo, preferiu tratar apenas dos relacionamentos amorosos e usar pouco as lutas e magias.

Episódios como a partida de queimada e passeios com o clube de caminhada são retratados em capítulos inteiros, enquanto sagas como a luta contra Evangeline ou contra os planos malignos de Chao duram, no máximo, dois episódios.

A série de 26 episódios conseguiu uma boa audiência, e depois teve um show que atravessou o Japão com as atrizes cantando e dançando suas músicas temas.

Afinal, Negima é bom?

O resultado final é difícil dizer. Assim como odiei a série na primeira vez que conferi, hoje sou encantado com a capacidade do Akamatsu de fazer uma história envolvente. O modo de leitura pode influenciar muito o seu gosto por Negima. Então, se você ler Negima como uma comédia romântica você encontrará uma série que peca muito nesse aspecto, deixando de lado muitas vezes e partindo para ação e a comédia. Agora, se ler Negima como uma série de ação, irá se deliciar com personagens carismáticos, lutas emocionantes e muito humor e sensualidade como só o Ken Akamatsu pode oferecer.

QUER APRENDER A DESENHAR MANGÁ?
EM CAMPINAS, O MANGÁ JÁ TEM ENDEREÇO CERTO!
ÃNIMA
Academia • de • Arte
OUTROS CURSOS:
- HISTÓRIA EM QUADRINHOS
- DESENHO ARTÍSTICO
- ILUSTRAÇÃO
- MODA & ESTILISMO
- PINTURA
- ANIMAÇÃO
- ARTE DIGITAL
- PERSPECTIVA
- LINGUAGEM ARQUITETÔNICA

AGENDE SUA AULA-CORTESIA GRATUITA!
r. Sampainho, 78 • Cambuí
19 3342 2992
- AULAS SEMI-INDIVIDUAIS grupos de até 6 alunos
- CURSOS APOSTILADOS
- MATRÍCULAS SEMPRE ABERTAS!
www.anima.art.br

Por Danilo Tupinambá

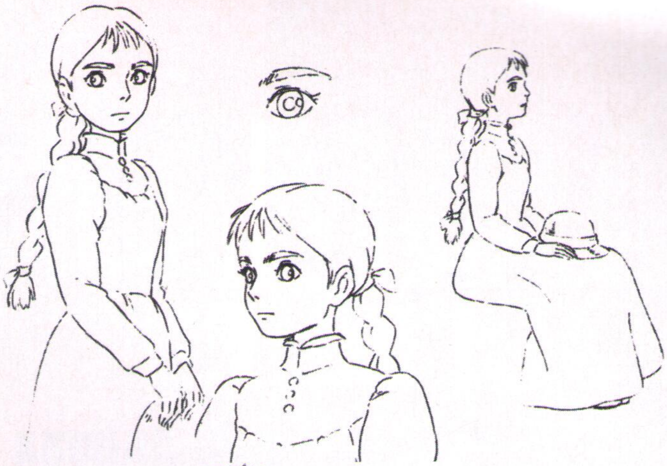
Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

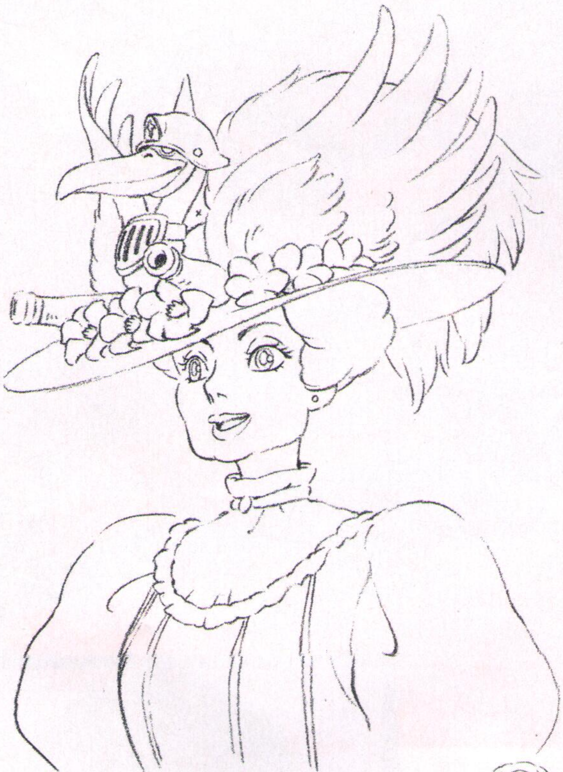
ONDE ENCONTRAR...

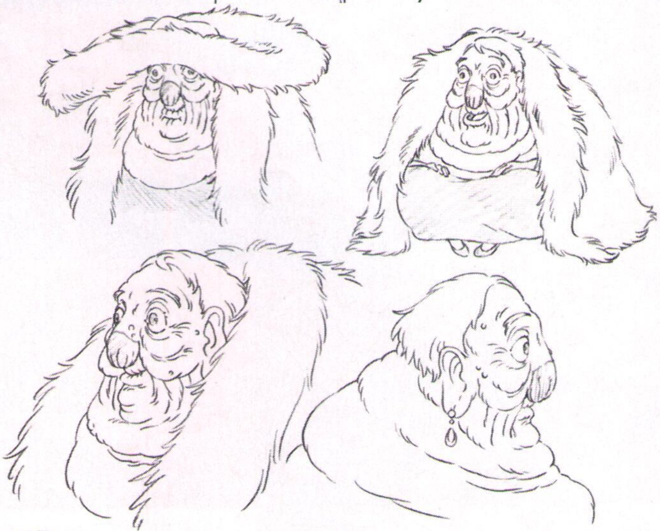
Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

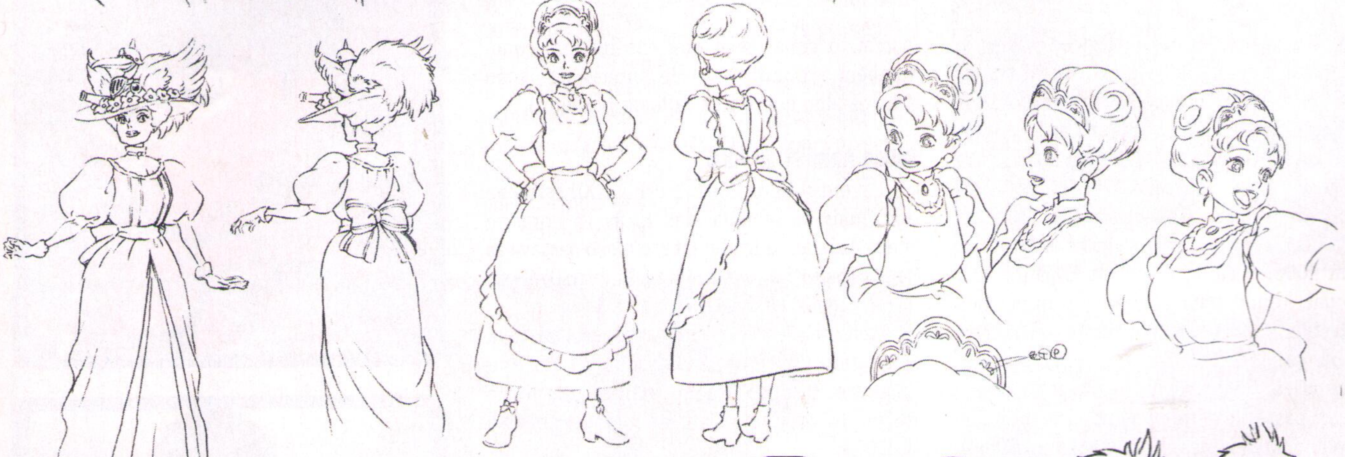
O Castelo Animado

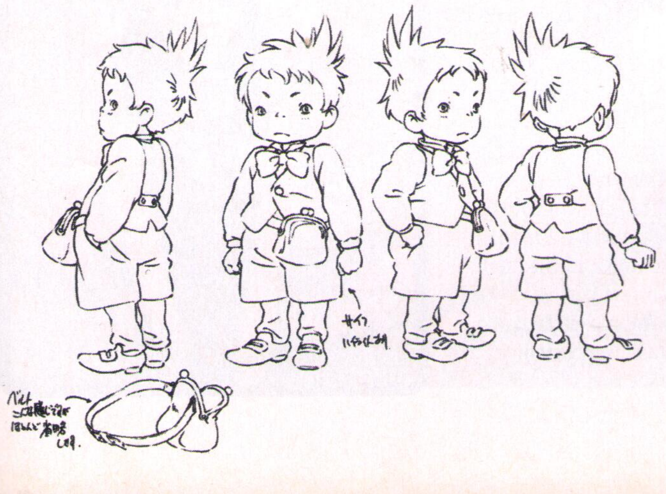
Character Design: Hayao Miyazaki

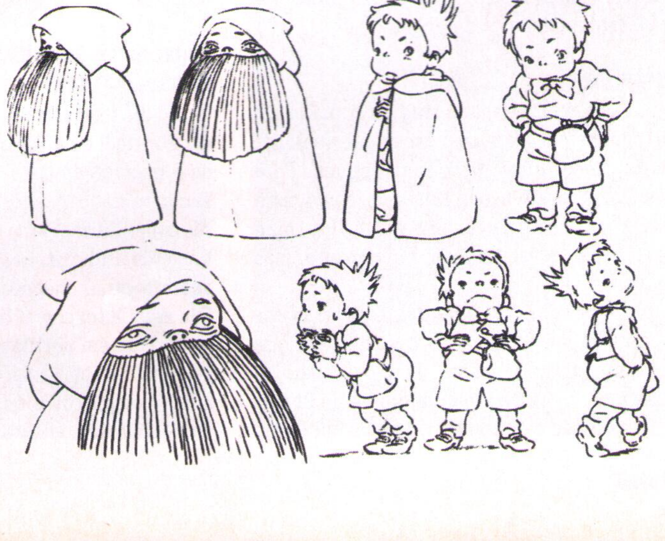









サイフ
[illegible]
ベルト
こんな感じですが
ほとんど省略
します.



ANIMAX
O TEU OUTRO EU

Conheça um pouco do Animax exibido em Portugal

Por Guiliano Peccilli

Conhecido internacionalmente como o canal que passa 24 horas de animação japonesa, o Animax comemorou 10 anos de existência em 2008 na Ásia. Há três anos no Brasil, o canal não passa pelos seus melhores momentos, com a entrada de Lost, além do bloco Reciclo, com filmes estrangeiros, e o programa de leilões de jóias nas madrugadas.

Em 2008, o canal chegou à Espanha e a Portugal, tendo uma seleção de animações espetaculares. Entre novos e antigos, o Animax chegou com força total aos companheiros portugueses. Vale uma nota interessante, o Animax passa as séries legendadas, porque, segundo uma pesquisa, a população portuguesa prefere legendas a dublagem.

Marketing

A campanha de marketing do Animax em Portugal teve como foco mostrar que qualquer pessoa pode curtir desenho japonês. Para isso, colocou situações normais, como uma pessoa na academia, depois de malhar, que abre o zíper, revelando não ser humano, mas um animê.

Outro detalhe fundamental, para ter maior penetração em Portugal, o Animax teve que explicar os termos "animê" e "mangá" para os portugueses. Em Portugal, diferente do Brasil, os termos não são de conhecimento público. Assim, o canal teve que explicá-los, como também a classificação de animês no Japão (talvez algo que tenha falhado por aqui).

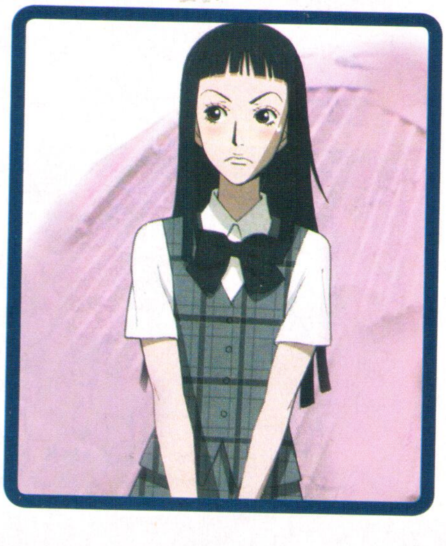
Bloco Animax no AXN

Em outubro de 2007, o canal AXN estreava aos finais de semana, das 13 às 16 horas, o bloco Animax. Inicialmente, o bloco passava as séries InuYasha, Outlaw Star, Trigun, Orphen, Excel Saga e Samurai Champloo.

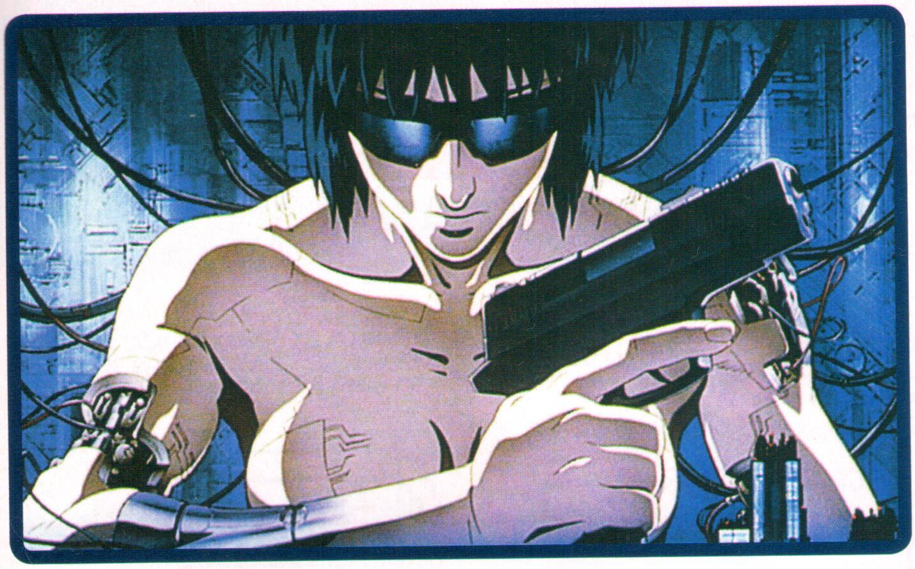
Passando as séries legendadas, foi uma degustação do que estava por vir no ano seguinte. O bloco acabou extinto um pouco antes de completar um ano, em setembro de 2008.

Ghost in the Shell na estreia do Animax Portugal

No dia 5 de abril de 2008, Animax estreava em Portugal e na Espanha, dando continuidade à entrada do canal em território europeu. Tendo iniciado operações um ano antes em países como Itália, França, Alemanha Inglaterra, Romênia, Hungria, República Tcheca e Polônia, agora o canal chegava a Portugal e Espanha. Sua estreia foi com o filme Ghost in the Shell, legendado em português e sem cortes. Portugal recebe o sinal do Animax da Espanha, assim como ocorre no Brasil, cujo sinal vem da Colômbia.



"O que realmente chama atenção foi a rapidez na exibição da série Devil May Cry, que ocorreu ano passado. A série foi lançada no Animax de Portugal pouco tempo depois da exibição no Japão."



Animax Brasil X Animax Portugal

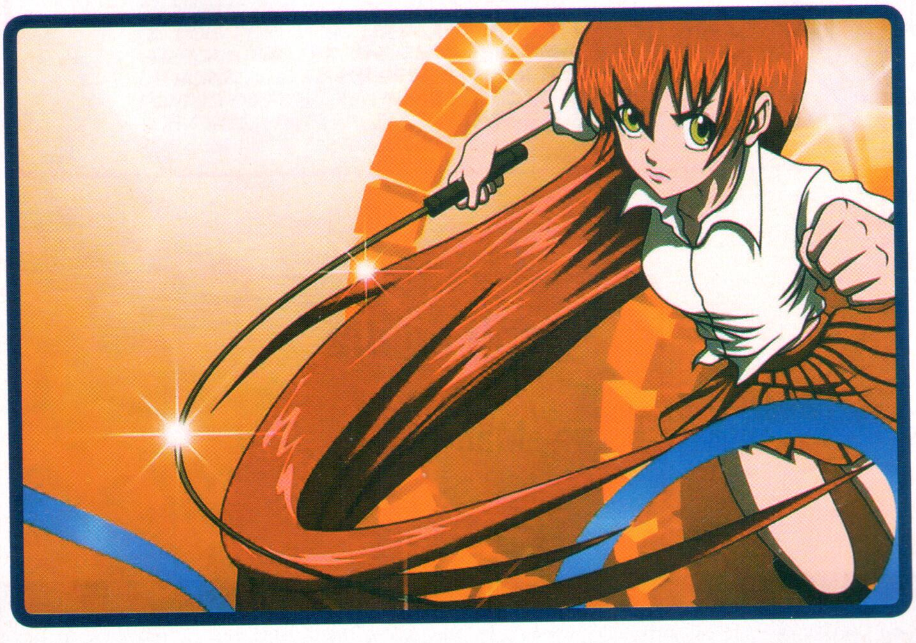
É verdade que o número de séries exibidas no Animax em Portugal é bem menor que o da versão brasileira, porém, as escolhas foram muito bem feitas, atingindo um público muito maior do que a nossa versão do canal.

Um detalhe que chama atenção é como o Animax Portugal tem um posicionamento a animês para o público feminino, os de temática shoujo. Vide a série arrasa-quarteirões Nana e a Peach Girl que estão em sua programação.

Para o público que curte séries mais antigas, temos Detetive Conan e Lupin III. Recentemente, Detetive Conan teve um dos seus filmes lançados no Brasil pela Flashstar. Sobre Lupin III, ironicamente a série já foi exibida por aqui no Animax, ou melhor, pelo antigo canal Locomotion (que deu lugar ao Animax). Batizado por aqui como Cliffhanger, quando o canal foi comprado pela Sony, e transformado em Animax, a série teve o mesmo fim de diversas boas séries como Agent Aika, Bubblegum Crisis Tokyo 2040, Cowboy Bebop, Gasaraki, Pet Shop of Horrors, Silent Möbius, G-Force, EX-Driver, Caçadores de Elfa, Blue Seed e Ah! My Goddess sendo limadas da programação.

Agora, o que realmente chama atenção foi a rapidez na exibição da série Devil May Cry, que ocorreu ano passado. A série foi lançada no Animax de Portugal pouco tempo depois da exibição no Japão.

Cada país tem negociações diferentes com empresas diferentes, assim alguns animês, como InuYasha, Samurai Champloo, Corrector Yui, Love Hina, Trigun que foram exibidos pelo Cartoon Network por aqui, são exibidos no Animax por lá.



Para 2009

Recentemente o Animax espanhol anunciou a aquisição de Naruto a partir da terceira temporada para o ano que vem. Ainda não sabemos se Naruto também aportará em Portugal, já que por lá a SIC tem os direitos do animê, exibindo legendado e sem cortes na emissora a cabo SIC Radical e com cortes e dublado na emissora de canal aberto SIC.

A série foi adquirida pelo Animax espanhol depois que o Jetix abriu mão de negociar as temporadas seguintes da série. Tendo um péssimo desempenho, o canal espanhol Jetix optou por não dar continuidade, parando em sua segunda temporada. Por outro lado, Naruto se torna a série chamariz do Animax em 2009.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 37

Professor: Kenji Kihara

Na aula passada aprendemos a adaptar alguns nomes de ascendência não-oriental para a língua japonesa. Nesta edição veremos os nomes que faltaram, que são os nomes que possuem as letras **F**, **J**, **LH**, **NH**, **X** e **V**, classificadas como sons impuros.

Formaremos os nomes usando a tabela abaixo:

Ex:

FABIO – ファビオ
FERNANDO – フェルナンド
JULIANA – ジュリアナ
JONAS – ジョナス
GUILHERME – ギリェルメ
DINHO – ジンニョ
SEIXAS – セイシャス

A Letra **V** era uma letra que não existia no Japão antigamente. Em seu lugar era empregada a letra **B**. Então os nomes como Vitor era pronunciado como Bitor. É muito difícil para os japoneses pronunciarem esta letra. Mas foram criadas recentemente as sílabas com a letra **V** para facilitar. Seguiremos a tabela abaixo e faremos algumas aplicações:

Ex:

VERA – ヴェラ
VANDO – ヴァンド

Agora, usando os conhecimentos da aula passada e dessa aula, vamos escrever os seguintes nomes em katakana:

MONICA ____________
MAURICIO ____________
MARCIA ____________
XAVIER ____________
JOICE ____________
FABIANA ____________

RECAPITULANDO:

FA BI O
ファ ビ オ

FE RU NANDO
フェ ル ナ ン ド

JU RI A NA
ジュ リ ア ナ

JO NA SU
ジョ ナ ス

GUI LHE RU ME
ギ リェ ル メ

DI N NHO
ジ ン ニョ

SE I SHA SU
セ イ シャ ス

VE RA
ヴェ ラ

VA N DO
ヴァ ン ド

Mão
手
て
te

Fa	Fi	Fu	Fe	Fo
ファ	フィ	フ	フェ	フォ
Ja, Jya	**Ji**	**Ju, Jyu**	**Je, Jye**	**Jo, Jyo**
ジャ	ジ	ジュ	ジェ	ジョ
Lha	**Lhi**	**Lhu**	**Lhe**	**Lho**
リャ	リ	リュ	リェ	リョ
Xa **Sha** **Cha**	**Xi** **Shi** **Chi**	**Xu** **Shu** **Chu**	**Xe** **She** **Che**	**Xo** **Sho** **Cho**
シャ	シ	シュ	シェ	ショ
Nha	**Nhi**	**Nhu**	**Nhe**	**Nho**
ニャ	ニ	ニュ	ニェ	ニョ

Va	Vi	Vu	Ve	Vo
ヴァ	ヴィ	ヴ	ヴェ	ヴォ

Kanji do dia

Mão – TE

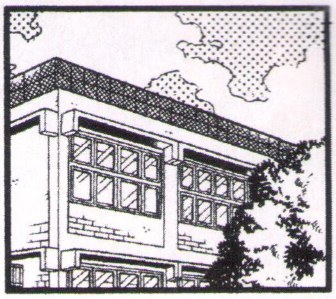
て　手

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

Aula 12

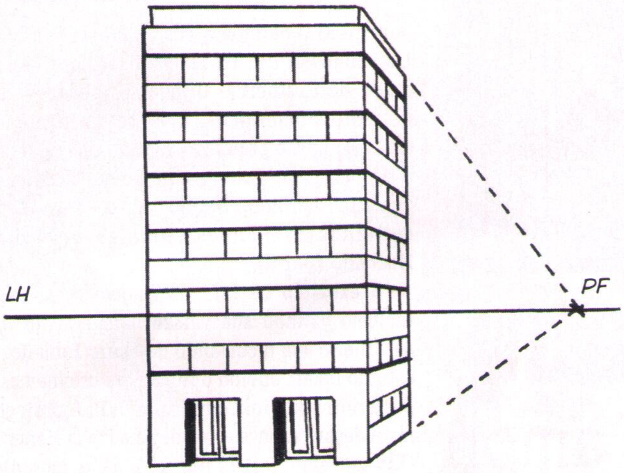
Por Arthur Garcia

PERSPECTIVA 3

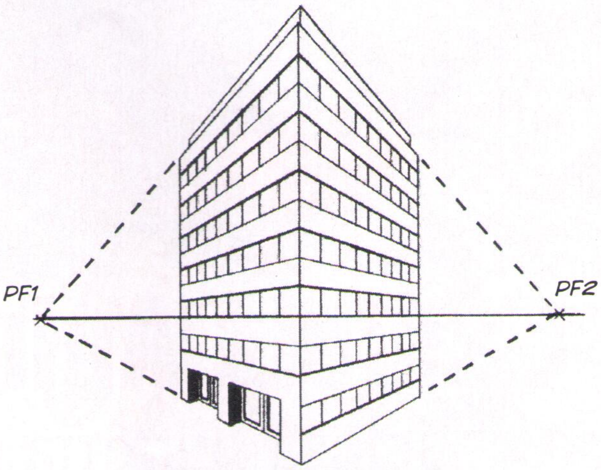


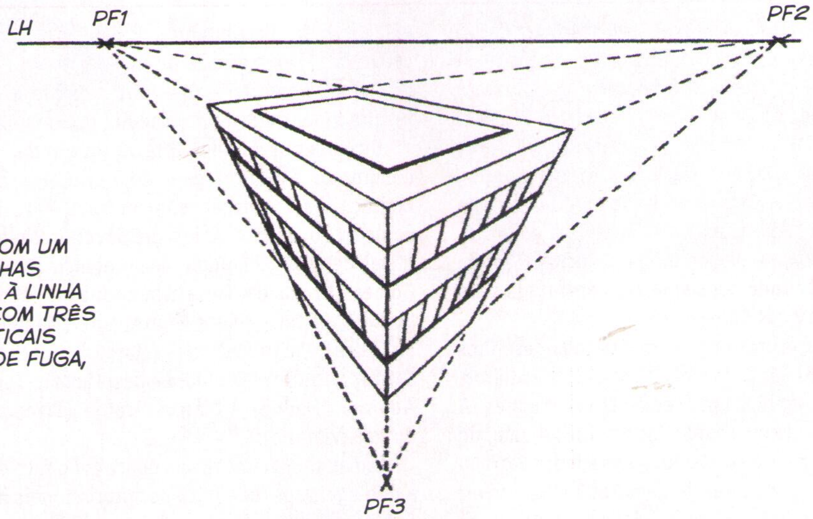
PARA A CONSTRUÇÃO DE UM DESENHO EM PERSPECTIVA, PODEMOS UTILIZAR 1, 2 OU ATÉ 3 PONTOS DE FUGA (PF).

DESENHO COM UM PONTO DE FUGA É AQUELE EM QUE TODAS AS LINHAS DE PROFUNDIDADE CONVERGEM PARA UM ÚNICO PONTO E AS DEMAIS SÃO PARALELAS À LINHA DE HORIZONTE (LH).



NA PERSPECTIVA COM DOIS PONTOS DE FUGA, O OBJETO RETRATADO TEM UMA DAS SUAS QUINAS VOLTADAS PARA O OBSERVADOR (VOCÊ), PORTANTO, NENHUM DE SEUS LADOS TEM LINHAS PARALELAS À LINHA DE HORIZONTE.



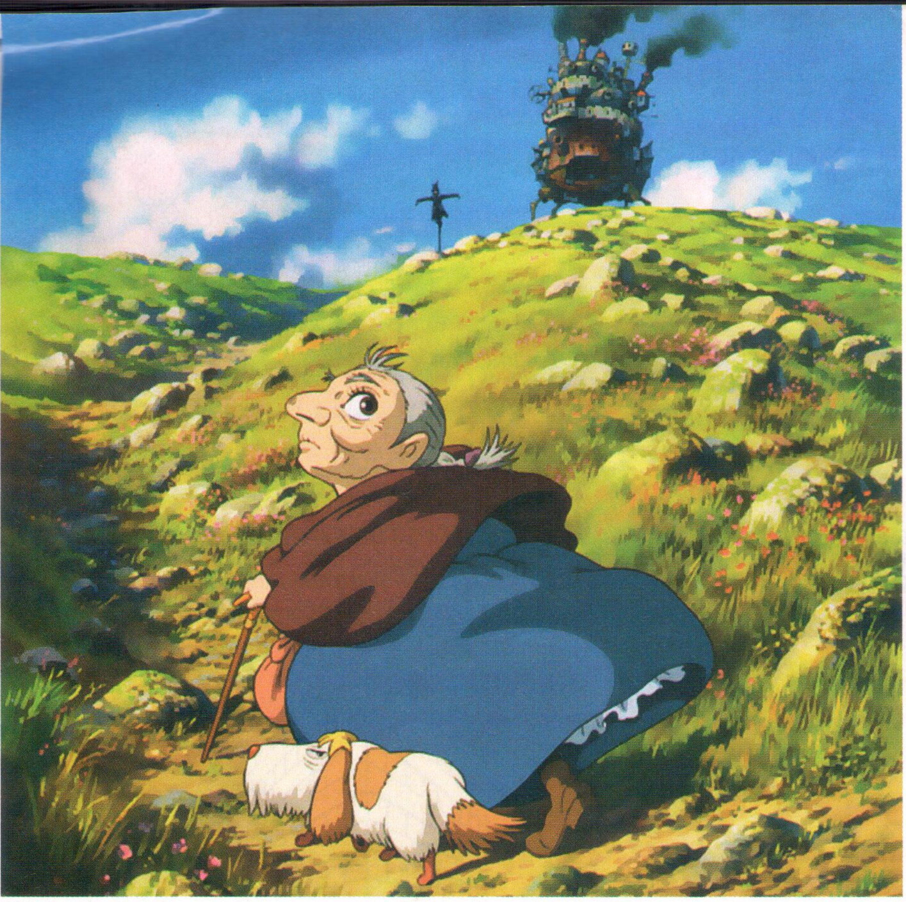


ENQUANTO QUE NOS DESENHOS COM UM OU DOIS PONTOS DE FUGA, AS LINHAS VERTICAIS SÃO PERPENDICULARES À LINHA DE HORIZONTE, EM UM DESENHO COM TRÊS PONTOS DE FUGA, AS LINHAS VERTICAIS CONVERGEM PARA UM 3Ð PONTO DE FUGA, FORA DA LINHA DO HORIZONTE.

AGORA, QUE TAL VOCÊ EXERCITAR TUDO O QUE APRENDEU SOBRE PERSPECTIVA E TRAÇAR O CENÁRIO QUE O SEU PERSONAGEM PEDE...

Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: PERSPECTIVA 2
>>Próxima Lição: ARTE-FINAL



O Castelo Animado

uma deliciosa história de amor

Por David Denis Lobão

O Castelo Animado (Howl's Moving Catle) chegou aos cinemas brasileiros em 1995. A produção do diretor Hayao Miyazaki (vencedor do Oscar por A Viagem de Chihiro) é baseada no livro da autora britânica Diana Wynne Jones e conta a história de Sophie, uma jovem que é transformada em uma senhora de 90 anos por uma feiticeira. Aflita, Sophie abandona seu lar e encontra o Castelo de Howl, onde consegue ser contratada para fazer serviços domésticos.

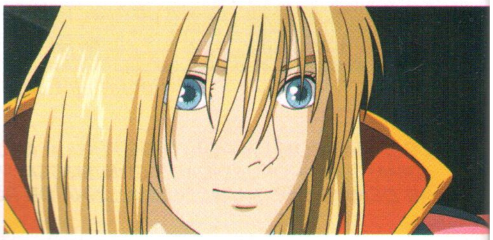
Como ocorre com a maioria dos desenhos animados lançados nos cinemas brasileiros, o longa ganhou uma versão em português. A dublagem ficou a cargo dos estúdios Álamo, de São Paulo, que escalaram a experiente Patricia Scalvi (Dr. Megumi de Samurai X) para viver a protagonista em todas as suas idades, uma exigência da distribuidora. E pelo visto deu certo, segundo notícias divulgadas na época nos bastidores, Miyazaki teria aprovado o resultado da dublagem brasileira do animê.

Dirigida por Wendel Bezerra (que também comandou a redublagem de Cavaleiros do Zodíaco), a animação contou com Marcelo Campos (o Mú de Áries de Cavaleiros) no papel de Hauru. Completam o elenco Isaura Gomes (Bruxa da Terra Abandonada), Élcio Sodré (Calcifer), Arlete Montenegro (Madame Sulliman), Pedro Alcântara (Marcos), Angélica Santos (Annie), Cecília Lemes (Lete), Tess Amorim (Madge) e Márcio Araújo (Príncipe do País Vizinho).

Um alívio para os fãs na época foi o fato de a dublagem ser toda feita por profissionais de dublagem, que já tinham feito animês antes e não por atores conhecidos por seus papéis na televisão e sem experiência anterior nesta arte, como vem ocorrendo com frequência na dublagem de animações para os cinemas.

No entanto, esta não foi a única produção de Miyazaki que teve uma boa dublagem no Brasil. O Serviço de Entregas da Kiki, dublado para o Disney Channel, teve a direção de Marlene Costa. Diferente de Castelo Animado, Kiki foi dublado no Rio e contou com nomes importantes no elenco. A protagonista Kiki ganhou a voz de Flávia Saddy (a Lisa Simpson de "Os Simpsons"), Jiji ficou a cargo de Guilherme Briggs (o Frekazoid do desenho homônimo). Completam o elenco Carla Pompílio (Kokiri), Selma Lopes (Dora), Mário Cardoso (Okino), Lina Rossana (Osono), Peterson Adriano (Tombo), Caio César (Ket), Fernanda Fernandes (Úrsula) e Dolores Machado (Barsa).

> "Um alívio para os fãs na época foi o fato de a dublagem ser toda feita por profissionais de dublagem e não por atores."



A exemplo de Kiki, A Viagem de Chihiro também ganhou sua versão brasileira no Rio de Janeiro sob o comando de Lauro Fabiano. O estúdio Delart dublou o filme para os cinemas e posteriormente foi lançado em DVD. A protagonista desta vez teve a voz de Ana Lúcia Menezes (Kiyone em "Tenchi Muyo"), já o mocinho Haku foi feito por Felipe Drummond (Robin em "Batman do Futuro, o retorno do Coringa"). Selma Lopes (Marge Simpson), que tinha participado de Kiki, retorna como a velha Yubaba. Também participaram do trabalho Iara Riça (Lin), Jomery Pozzoli (Kamaji), Priscila Amorim (Yuko Ugino) e Clécio Souto (Akio Ugino).

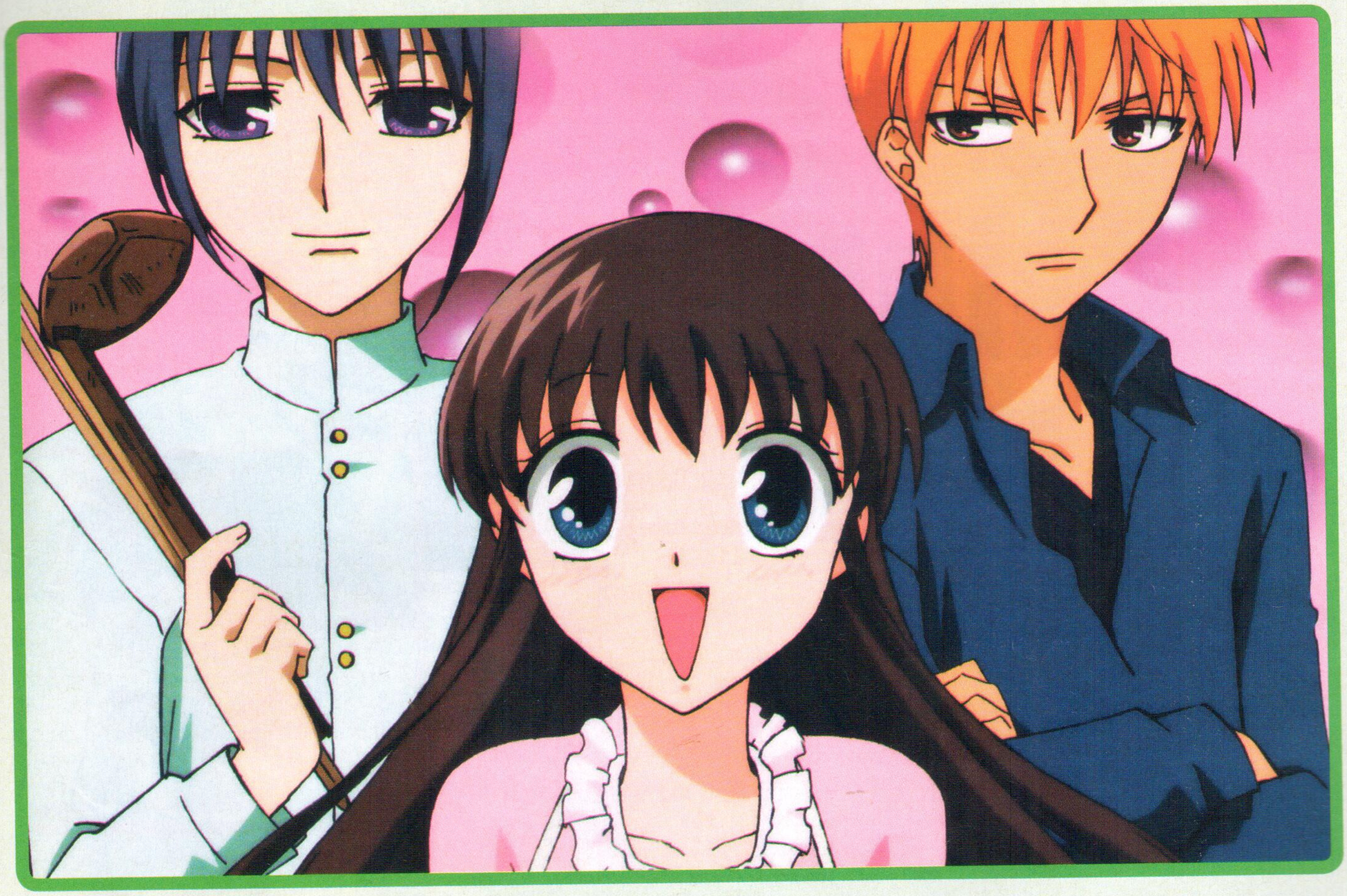
Voltando no túnel do tempo, na década passada mais animês do mestre Miyazaki chegaram ao Brasil. Em 1995, a Flashstar Home Vídeo lançou o VHS de Meu Amigo Totoro. A dublagem foi realizada nos estúdios da Dublavídeo com Leda Figueiró (a Paty de "Chaves") como Mei e Letícia Quinto (Saori de "Cavaleiros do Zodíaco") como Satsuki.

Depois em 1996 a mesma distribuidora lançou no mercado de vídeo "Porco Rosso". Dublado pelo mesmo estúdio, Marco Porquinho foi dublado por Paulo Celestino (Máscara da Morte de "Cavaleiros do Zodíaco") e seu rival Curtis teve a voz de Cassius Romero (Tuxedo Mask de "Sailor Moon"). Completam o elenco Marli Bortoleto (a Sailor Moon original da Gota Mágica) como Fio e Vanessa Alves (a Misato original de Evangelion) como a sedutora Gina.

Na próxima edição, uma entrevista inédita e exclusiva com Patrícia Scalvi, a protagonista de "O Castelo Animado".

FRUITS BASKET

Chiisana Inori - Pequeno Jogador



Tanoshii yuu ge / saa kakomimashou
Kyou no namida wa / kora / asu no chikara ni shite

LA LA LA / subarashiki / LOVE & LIFE
LA LA LA / ai subeki / LOVE & LIFE

Sei ippai datta ichinichi ni
Sayonara to arigatou
Waratte oemashou
Sore wa chiisa na inori

Haru / hana saki /
midori moeru koro
Donna namida mo / hora /
kaze ni nagasarete ku

LA LA LA / subarashiki / LOVE & LIFE
LA LA LA / ai subeki / LOVE & LIFE

Janta agradável, agora, vamos no reunir por aí.
Olhe para esse dia que esparrama a luz do amanhã

La La La, Um ótimo sentimento, Amor & Vida
La La La, Adorável, Amor & Vida

Para o dia que você deu seu melhor
Cheios de "adeus" e "obrigado",
Vamos parar com este sorriso
Este é meu pequeno jogador

Quando as flores florescem na primavera,
E o gramado brota
Olhe algumas lágrimas
Flutuando livremente pelo vento!

La La La, Um ótimo sentimento, Amor & Vida
La La La, Adorável, Amor & Vida

Por Guiliano Peccilli - Colaboração: Caroline de Araujo Pereira

AK

AYA KAMIKI

A rainha do rock

Conhecida como Avril Lavigne japonesa, Aya Kamiki é uma cantora que chama atenção quando você assiste a seus shows. Com uma voz linda combinada com sua própria beleza, a cantora combina pop, rock e punk em suas músicas. Descendente de um grupo indígena nipônico, os Ainus, a cantora que tem uma beleza exótica, ganhou destaque num dueto póstumo com a cantora Izumi Sakai. O grupo que lançou "Tsubasa wo Hirogete", o vigésimo segundo tema de Detective Conan, depois da morte da sua líder e vocalista, Izumi Sakai, homenageando, assim, a cantora.

Perfil

Nasceu em 10 de setembro de 1985, em Sapporo, Hokkaido, no Japão. Cantora do selo Giza Studio, ela é reconhecida na região principalmente por sua voz. Aos 4 anos de idade, Aya tinha suas primeiras aulas de piano. No ensino médio, a cantora, influenciada por nomes como Diana Ross, Whitney Houston e Mariah Carey, cantava em shows na escola. Influenciada pelo punk rock, a cantora começou a aprender guitarra, caminhando para o estilo que nós conhecemos.

KLIM

Em 2003, a cantora assinou contrato com a gravadora indie FLME (For Life Music Entertainment), assumindo o nome profissional de KLIM. A cantora lançou dois singles na gravadora, o "Breath" e "W.H.Y?", ficando na gravadora até o ano seguinte.

Weed Records

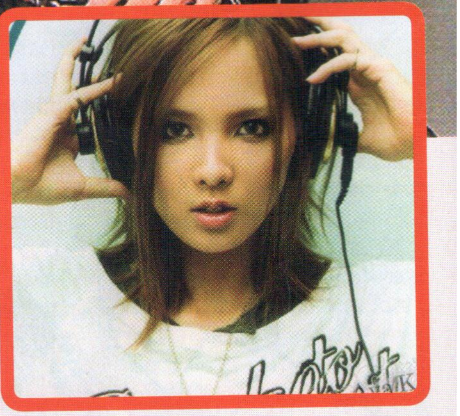
A cantora mudou da gravadora indie para a Weed Records em 2005, lançando dois álbuns: "Constellation" e "Rock On". No mesmo ano, KLIM foi eleita a revelação de 2005 na revista Kera, uma publicação voltada para "punk fashion Gothic & Lolita". Até hoje, Aya é uma das principais modelos da revista, sempre estampando as capas da Kera.

O Debut na Ginza

Tocando em Osaka, a cantora ganhou admiradores, graças à sua voz forte. O destaque gerou capas de revistas, de música e de moda, tornando-a bastante famosa nos dois meios.

Mais uma vez, a cantora trocou de gravadora, saindo da Weed Records para a Ginza Studio. Entrando numa gravadora "major", Aya estreava agora num mercado muito mais competitivo, fora dos holofotes indies.

Em 15 de março, a cantora estreava com seu primeiro single pela Ginza, "Communication Break". Música viciante, é do tipo de música que gruda na cabeça, sendo um belo começo da cantora nas paradas de sucesso.



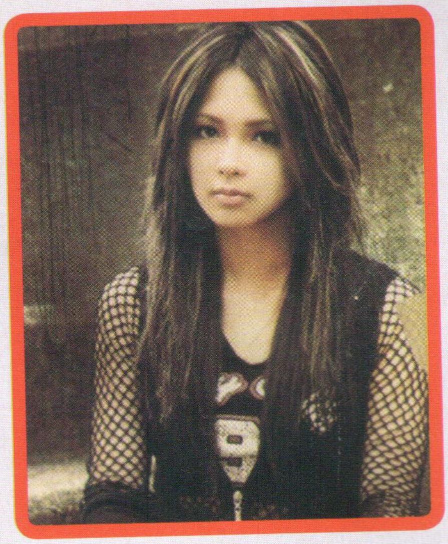
Pierrot, o cover de B´z

O segundo single veio em 12 de abril de 2006, no lançamento em conjunto com o single "Yuruginaimono Hitotsu", da banda B´z. Na ocasião, a cantora fez como destaque do seu trabalho o cover da canção "Pierrot" do grupo B´z, lançado junto do single "Yuruginaimono Hitotsu", como segunda faixa. Esse lançamento gerou uma boa repercussão pra cantora, figurando no nono lugar da Oricon em vendas na sua semana de estreia.

Secret Code

O primeiro álbum da rainha do rock veio em 12 de julho de 2006, com "Secret Code". Reunindo os três primeiros singles da cantora pela Ginza Studio, o álbum foi um grande sucesso, figurando na quinta posição de mais vendidos na Oricon.

O sucesso comercial do álbum abriu muitas portas para Aya Kamiki, colocando sua música



> "Num arranjo muito mais pesado, a música obteve um resultado muito bom, trazendo a gravação original de Izumi Sakai e a voz de Aya Kamiki, cantando juntas numa única voz."

em grande exposição na mídia japonesa. A canção "Communication Break" foi usada em março como abertura do programa de TV Count Down TV.

Aya também estreou nos animês, com o vigésimo quinto encerramento de Detetive Conan, com a canção "Mou Kimi Dake wo Hanashitari wa Shinai". Em julho, a faixa tema do álbum, "Secret Code", foi usada como encerramento do programa JAPAN COUNTDOWN.

Black Kamiki & White Kamiki

O sucesso de "Secret Code" veio também no miniconcerto que a cantora fez, em Shibuya, intitulado: "Black Kamiki" e "White Kamiki". A primeira apresentação foi realizada no Tower Records, enquanto que o White Kamiki foi realizado no HMV. Os dois shows foram "gratuitos", sendo necessário apenas que você comprasse o CD "Secret Code" para ganhar ingressos que davam acesso às apresentações.

O dueto com Izumi Sakai

Em 9 de abril de 2008, o grupo Zard lançou o seu último single, "Tsubasa o Hirogete/ Ai wa Kurayami no Naka de". Foi o segundo single após a morte de Izumi Sakai.

A cantora Izumi Sakai, líder e vocalista do grupo Zard, morreu em 27 de maio de 2007, no hospital Keio University. A morte da cantora, causada por um acidente no próprio hospital, foi questionada na época. A cantora tratava de um câncer cervical, por isso estava hospitalizada, mas planejava shows para o inverno daquele ano.

O single "Glorious Mind" ainda não tinha sido gravado por completo, mas mesmo assim foi feita uma edição para que a música fosse lançada em dezembro. A música foi usada como vigésima primeira abertura de Detetive Conan.

Esse segundo single, "Tsubasa o Hirogete/ Ai wa Kurayami no Naka de", veio com duas canções para o animê Detetive Conan. A "Tsubasa o Hirogete" foi escrita em 1993, para o grupo DEEN, mas, mesmo gravando a música, Izumi nunca gostou do resultado, principalmente porque na época sua voz era bastante jovem. A música que tem um toque de jpop antigo foi utilizada no 12º filme de Detetive Conan lançado em 19 de abril de 2008.

Na segunda faixa, "Ai wa Kurayami no Naka de", utilizada na vigésima segunda abertura de Detetive Conan, veio o dueto póstumo entre Aya Kamiki e Izumi Sakai. Produzida em homenagem ao primeiro single do grupo, lançado em 1991, a canção é a segunda faixa do "Good-bye My Loneliness". Num arranjo muito mais pesado, a música obteve um resultado muito bom, trazendo a gravação original de Izumi Sakai e a voz de Aya Kamiki, cantando juntas numa única voz.

O sucesso deste single veio com um número muito bom: 62.006 cópias vendidas na sua primeira semana, deixando esse último trabalho do grupo na terceira posição da Oricon. Não precisa dizer que foi uma bela divulgação para Aya Kamiki, mesmo tendo um público oposto ao de Zard.

Summer Memories

A cantora voltou à série Detetive Conan com o seu nono single, "Summer Memories". Lançado em 6 de agosto, a canção foi utilizada entre os episódios 505 e 514.

Sekai-wa Soredemo Kawari-wa Shinai

Em 3 de dezembro, a cantora lançou seu décimo single, "Sekai-wa Soredemo Kawari-wa Shinai", que é o tema de um jogo da produtora Sega, chamado 428 ~Fuusa Sareta Shibuya de. O jogo recentemente recebeu nota 40, nota máxima da Famitsu. A revista é considerada parâmetro internacional para o mercado dos games. O sucesso do jogo, com certeza, será um novo destaque para a cantora, agora no mundo dos jogos.

Yukan Club

Fazendo o impossível se tornar possível

Por Guiliano Peccilli

Criado por Ichijo Yukari, Yukan Club foi adaptado para série de TV por Egashira Mishiru, que foi o responsável pelas três temporadas de Gokusen na televisão japonesa. Sucesso do outono, Yukan Club é uma série leve e divertida, com uma temática que lembra a série animada Scooby Doo. Tendo dois membros da boyband Kat-Tun: Akanishi Jin e Taguchi Junnosuke e um da banda Kanjani8, o Yokoyama Yu, a série também marca o retorno de Akanishi aos doramas, depois de um hiato de dois anos, com Anego.

Quem é Quem

Liderados por Sochikubai Miroku, ele é reservado e seguro de si, sendo que seu pai é um famoso inspetor da polícia; Hakushika Noriko é uma dama que não tem grande simpatia pelos homens. Sua mãe é uma mestra de chás e seu pai um mestre de artes; Herdeiro de um grande hospital, e mestre das artes marciais, Kikumasame Seishiro é o cérebro da equipe; Desejando casar com um homem rico e tendo uma beleza incomparável, temos a sensual Kirakura Karen.

Temos ainda Bidou Granmanie, um mestiço bastante galanteador e filho de um importante embaixador sueco que com sua beleza atrai qualquer mulher; Filha e herdeira do poderoso Kenbishi Zaibatsu, Kenbishi Yuri tem habilidade especiais, entre elas uma força fora do normal. Seu principal hobbie é comer; Sempre encontrando a solução, Yukan Club usa o lema: "Fazendo o impossível se tornar possível é o que Yukan Club faz."

História

Composta de dez episódios, Yukan Club não possui conexões entre eles, sempre mostrando um novo caso a ser desvendado.

Episódio 1

Miroku salva uma garota de uma tentativa de sequestro e se apaixona por ela. Descobrindo que era uma tentativa de fazer a garota não ir a um festival de dança, ele resolve que o Yukan Club irá proteger e tornar a garota a vencedora do festival.

Episódio 2

Yuri é sequestrado por uma dupla amadora. Pai e filho a sequestram, por precisar de dinheiro para o tratamento de sua mãe. Yuri assume o comando e pede ajuda do Yukan Club para chantagear seus próprios pais.

Episódio 3

Uma grande amiga do Yukan Club vai casar. Deixando seu antigo amor de lado, Ayumi vai se casar com um chefe da máfia que vai pagar os prejuízos dos negócios de seu pai. Enquanto isso, Seiji, que ainda não esqueceu Ayumi, monta seu primeiro negócio. O Yukan Club não aceita a distância entre os dois e irá fazer de tudo para que Ayumi e Seiji fiquem juntos.

Episódio 4

Numa festa, Bidou molha sem querer o quimono de uma senhora chamada Sakuragawa Kinu. Sem perceber, Kinu fica apaixonada por Bidou que não gosta da ideia de uma senhora de 60 anos se apaixonar por ele. O Yukan Club incentiva o amor dos dois, até que ela morre e começa a assombrar Bidou, querendo que ele a encontre no outro mundo.

Episódio 5

Yuriko, mãe de Yuri, não sabe aonde errou, por ter uma filha sem educação. Valorizando a boa educação e bons costumes, ela percebe que Yuri não vai mudar, assim quer obrigá-la a se casar e dar-lhe um neto. O noivo escolhido é Seishiro, que assume a empresa e obriga Yuri a ter bons costumes. O Yukan Club, percebendo que algo está errado, decide intervir no casamento dos dois.

Episódio 6

Noriko é salva por Yuya e acaba ficando extremamente confuso em relação aos seus sentimentos por ele. Depois de muita análise e investigações, o Yukan Club chega à conclusão de que ela está apaixonada por Yuya. Mas as coisas não irão acabar bem...

Episódio 7

Karen se apaixona por um príncipe que precisou se refugiar no Japão após um golpe político. Ficando na casa de Yuri, o príncipe Cassar Garcia também acaba se apaixonando por Karen. Durante um encontro entre os dois, tudo dá errado e eles são sequestrados por terroristas. A vida do príncipe e da Karen dependem da ajuda do Yukan Club.

Episódio 8

Chiaki volta de uma viagem pela França depois de comemorar seu aniversário com seu marido, o inspetor Shochikubai Tokimune. As coisas não saem como esperado, quando um travesti vingativo manda um ramalhete-bomba para Tokimune (que uma vez, quando estava bêbado, prometeu que não daria flores para Chiaki, e sim para o travesti). Agora Yukan Club precisa ajudar Tokimune a sair dessa.

> "Composta de dez episódios, Yukan Club não possui conexões entre eles, sempre mostrando um novo caso a ser desvendado."

Episódio 9

Yuri é a pior aluna da St. President e será punida durante as férias, quando terá que comparecer a aulas de reforço. Querendo muito viajar, ela acaba brigando com o professor Midorikawa e se metendo numa enorme confusão, quando um espírito de um ex-aluno resolve ajudá-la na conquista de uma boa nota.

Curiosidades

- Na 11ª premiação da Nikkan Sports Drama Grand Prix, só deu Yukan Club. Sendo todos os prêmios escolhidos pelo voto popular, das cinco categorias, o Yukan Clube venceu quatro. A série ganhou nas categorias: Melhor Dorama, Melhor Ator, Melhor Ator-coadjuvante e Melhor Atriz-coadjuvante.
- Akanishi Jin dublou o Speed Racer, na dublagem japonesa do live action lançado esse ano pela Warner Brothers.

Episódio 10

Miroku encontra uma arma na sala do Yukan Club. Achando que é de brinquedo, ele mira contra Bidou e, ao disparar, acaba acertando seu rosto. Sendo acusado de levar uma arma para a escola, o filho do famoso inspetor de polícia é preso e o clube, fechado.

O escândalo ganha destaque na mídia e seu pai, Tokimune, acaba sendo suspenso de suas funções na polícia por seu envolvimento direto com o culpado. Depois de solto, assim como os outros membros do grupo, Miroku fica em casa, já que todos foram suspensos. Enquanto isso, um membro da diretoria consegue prejudicar a escola, evitando que uma quantidade considerável de dinheiro chegue aos cofres da instituição escolar, e começa seu plano maldoso de vender o colégio para um rico empresário. Quando tudo parece impossível, o Yukan Club se unirá novamente e dará um fim a toda essa confusão.

Por David Denis Lobão (com a valiosa colaboração de Carolina Michelli)

COSPLAY EM CENA

Teatro Cosplay a sério, mas divertido!

O Teatro Cosplay é uma das mais tradicionais atrações dos eventos da Yamato Comunicações e Eventos, desde a primeira edição do Anime Friends, em julho de 2003. Porém é uma atividade tão procurada como polêmica. A idéia de usar 30 minutos de palco para montar uma pequena peça é tentadora para cosplayers, mas poucos grupos têm qualidade e organização para montar a peça de forma a segurar a atenção do público que frequenta os eventos, dispersos entre tantas atividades e ao mesmo tempo tão exigentes quanto à qualidade das atrações.

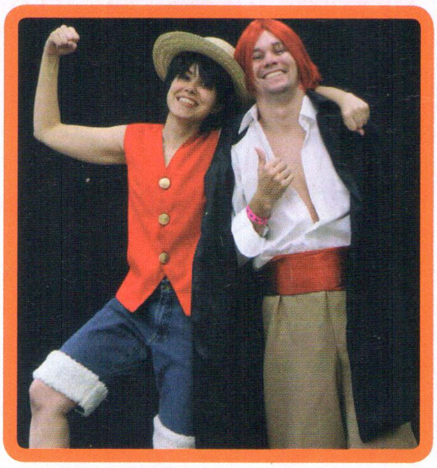
Um dos grupos que mais têm se destacado por trazer uma proposta inovadora para os palcos dos teatros cosplay é o Cosplay Em Cena, que no Anime Dreams 2008 surpreendeu todos com uma divertida e bem organizada peça baseada no mangá One Piece.

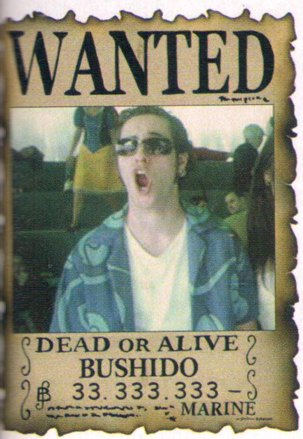
O grupo teve um princípio despretensioso. A cosplayer Andrômeda Aino, reconhecida pela organização da Yamato por suas boas performances em eventos anteriores, obteve carta branca para montar um Teatro Cosplay. Dessa forma, o grupo foi reunido por Aino e sua parceira e amiga Petra Leão, tendo em mente a montagem de "One Piece".

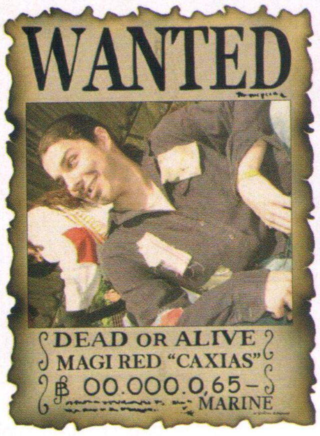
Cosplayers e amigos que se sabiam comprometidos e dedicados foram escolhidos a dedo para integrar o grupo. O objetivo era simples, mas ambicioso: montar o melhor grupo de "One Piece" jamais visto e também o teatro cosplay mais estruturado e organizado possível, tanto no sentido de qualidade de cosplays como de performance.

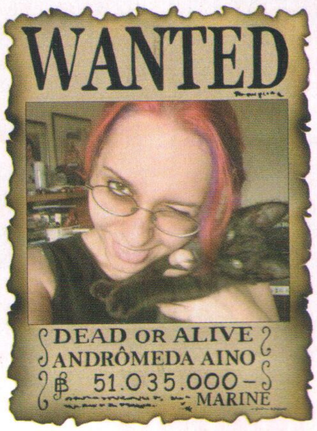
Nas primeiras reuniões, o grupo logo descobriu que tinha muito mais objetivos em comum do que pensava. Todos tinham expectativa de realizar muito na área do Teatro Cosplay e perceberam que o surgimento do grupo poderia ir muito além de apenas um teatro. Dessa forma, o grupo foi batizado de Cosplay Em Cena, pois reflete bem o que se tornou o ideal do grupo: trazer qualidade cênica para o palco dos eventos de animê.

Mais de seis meses de preparação foram necessários para a estreia. Membros do grupo moravam em lugares distantes da Grande São Paulo, e a própria diretora morava em Niterói (Rio de Janeiro). A organização consistia em organizar gravação de áudio, coreografia e ensaios. O esforço foi a prova de que a distância física pode ser vencida quando há um









> "A idéia de usar 30 minutos de palco para montar uma pequena peça é tentadora para cosplayers, mas poucos grupos têm qualidade e organização para montar a peça de forma a segurar a atenção do público que frequenta os eventos, dispersos entre tantas atividades e ao mesmo tempo tão exigentes quanto à qualidade das atrações."

objetivo em comum. Além de muita organização e disposição, é claro.

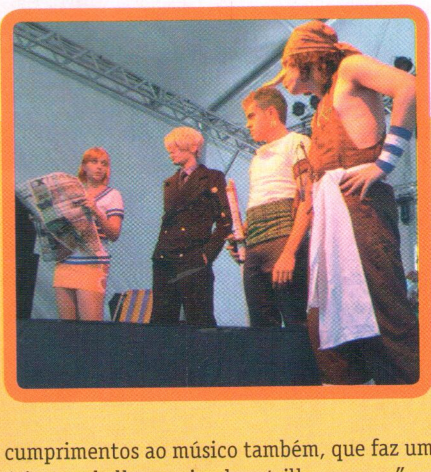
"Cosplay Em Cena Apresenta: One Piece" estreou em 27 de janeiro de 2008, um domingo, no palco do Anime Dreams. O retorno foi dos mais positivos, com sucesso entre os fãs e não-fãs do animê/mangá.

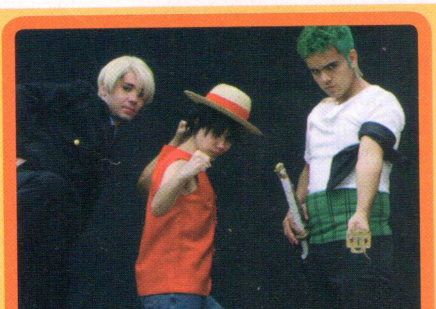
O público presente se divertiu e ao final da peça já perguntavam quando haveria a próxima. A qualidade dos cosplayers, figurinos e a organização do grupo, que transpareciam na encenação, foi muito covmentada e elogiada por organizadores de evento, colegas cosplayers e até dubladores como Guilherme Briggs: "Eu adorei! Vocês deveriam fazer mais peças! Adaptem outros animês também, sempre com essa equipe, alternando os papéis. Será um presente para o público e uma experiência inesquecível de vida para todos vocês."

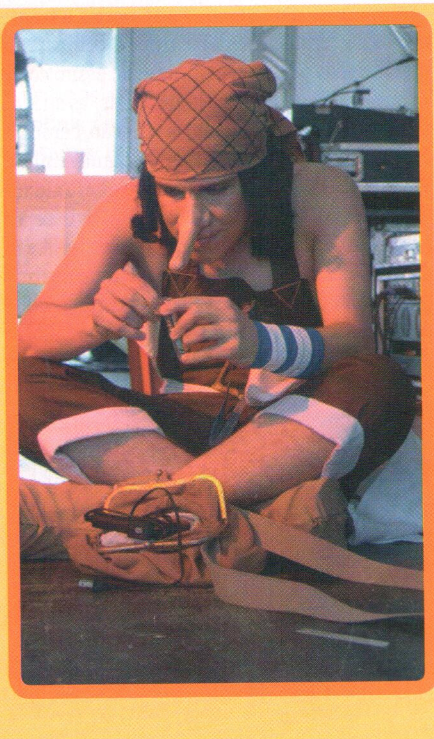
Dessa forma, o grupo se estabilizou e criou uma estrutura interna. Andrômeda Aino – agora morando em São Paulo – encabeça o grupo como diretora e produtora, Petra Leão como roteirista e assistente de direção ao seu lado e toda uma equipe de atores – profissionais e amadores – se desdobrando em funções como roteirista, assistente de direção, diretor de performance, aderecistas e muito mais.

Em julho, o grupo teve pouco mais de um mês para organizar sua segunda peça. Mas, no Anime Friends 2008, o grupo estrou com "Potter Puppet Pals LIVE!", adaptação das paródias de "Harry Potter", famosa na internet. Como no original tratava-se de fantoches, o grupo mais uma vez surpreendeu, interpretando os bonecos como se estivessem sendo manipulados. O figurino uniu a simplicidade dos bonecos originais com o capricho já característico do grupo.

Essa montagem fez muito sucesso entre fãs de "Harry Potter" e rendeu elogios do próprio criador da sátira, o norte-americano Neil Cicierega. "Fantástico! Todos atuaram muito bem. As vozes estão incríveis; é quase como me ouvir falando em português", disse o autor das paródias, que faz sozinho todas as vozes, manufatura e manipulação de bonecos. "Meus cumprimentos ao músico também, que faz um ótimo trabalho recriando a trilha sonora."





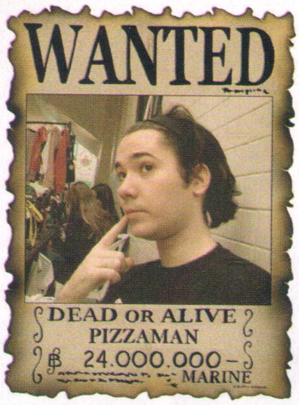


Com tantos estímulos, o grupo está mais ativo que nunca, com um cronograma de peças que vai até 2010. A próxima montagem estreará em janeiro de 2009, durante o Anime Dreams, e trará uma adaptação de um clássico dos animês: "Cowboy Bebop". O grupo promete ótimos cosplays, texto afiado e muita inovação, que já pode se considerar as três marcas registradas do grupo. Não perca, em breve, num Anime Dreams perto de você, as novas invenções desta divertida e criativa equipe.

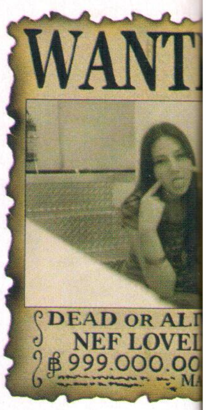
Por David Denis Lobão

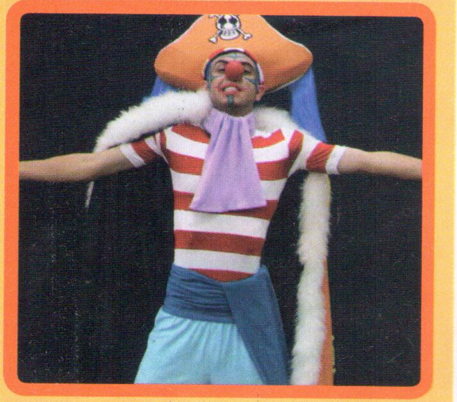
WANTED
DEAD OR ALIVE
DAM CAMARGO
฿ 666.000.000 -
MARINE

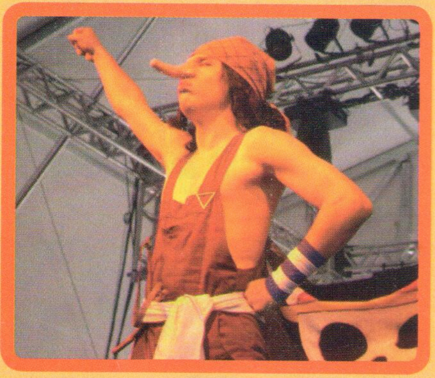
WANTED
DEAD OR ALIVE
SPIKE
฿ 12.000.000 -
MARINE

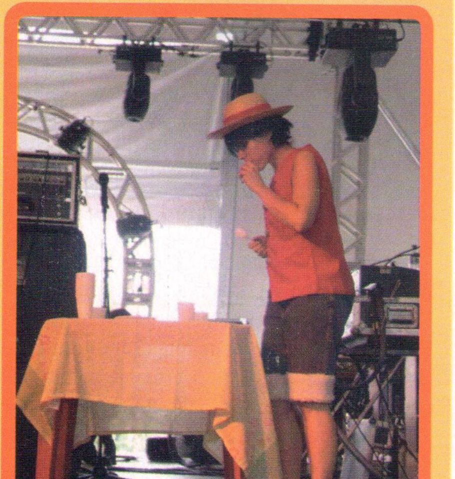


WANTED
DEAD OR ALIVE
PETRA LEÃO
฿ 44.000.000 -
MARINE









ENTREVISTA

Alessandra Fernandes, diretora do "Cosplay Em Cena".

Neo Tokyo: O Cosplay Em Cena surgiu como um grupo de Teatro Cosplay de "One Piece". De quem partiu a ideia de transformá-lo num grupo fixo para apresentar também outras peças?

Andromeda Aino: Ao contrário do que muita gente pensa, a ideia partiu do grupo, e não de mim. Pra mim, ia ser só o "One Piece" e é isso aí. Foi em uma das primeiras reuniões que o pessoal se empolgou e pensou "por que não fazemos outras peças depois, aproveitando o mesmo grupo?" Afinal, quando é que conseguiríamos reunir cosplayers tão bons com um só objetivo de uma vez? Por isso a Petra sugeriu o nome Cosplay Em Cena pro grupo, que funciona bem e representa a nossa proposta.

NT: Nota-se que vocês trabalham com uma linha diferente de fazer Teatro Cosplay. Como isso é dirigido e organizado dentro do grupo?

AA: É uma "ditadura democrática". Logo no começo ficou decidido que eu tomaria a frente em todas as decisões artísticas e cênicas. As escolhas das peças seriam votadas, assim como as sugestões do elenco, montagens, avaliação da qualidade das roupas, a direção cênica... Mas todas as decisões finais seriam minhas. Decidimos fazer assim para manter a unidade artística do grupo. Quem não estivesse de acordo com essa maneira de agir poderia sair do grupo, sem ressentimentos. É uma postura profissional. No Cosplay Em Cena ninguém é obrigado a fazer nada. Mas também não se pode fazer tudo. Existem testes para pegar papéis e muita cobrança da minha parte quanto a cronograma, datas, ensaios, horários. E mesmo assim ocorrem imprevistos, imagine se nem tivesse essa organização toda.

NT: Essa "centralização de poder" já gerou conflitos?

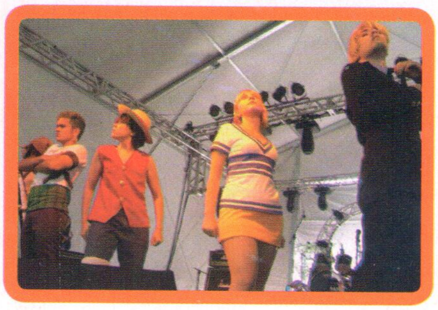
AA: Sim. Já tivemos problemas com ex-membros, que saíram porque achavam que não havia espaço para suas opiniões, o que não é verdade, já que todos têm espaço para falar e sugerir, argumentar e votar antes da decisão final ser tomada. Pode ser que eu vete assim mesmo, mas no Cosplay Em Cena essa é a minha função. Não somos "amigos que fazem cosplay juntos". Somos um grupo de cosplay, com vontade de desenvolver qualidade cênica, cujos membros também são amigos.

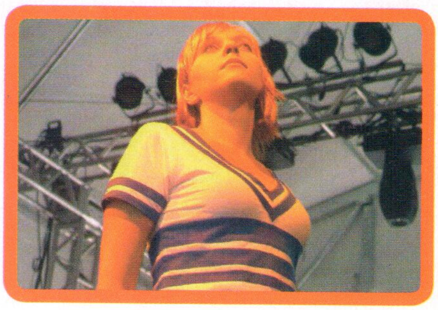
NT: Você comentou que cuida de encabeçar as "divisões de tarefas". Como isso funciona?

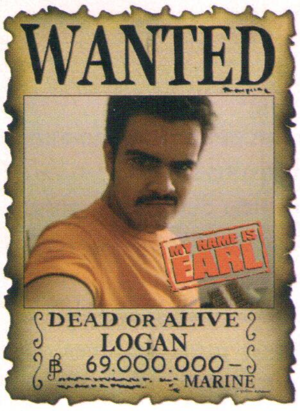
AA: Seria impossível fazer tudo dentro do grupo. Por isso, no Cosplay Em Cena, a maioria dos membros tem outras funções além de trabalhar nas produções, se não for como "ator", será como staff ou nos bastidores.

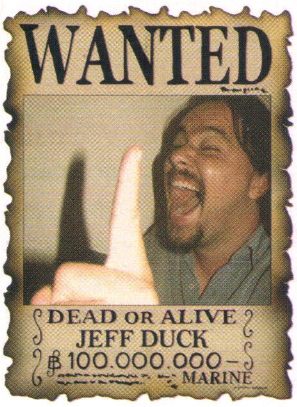
NT: Qual a sua opinião sobre o hobby atualmente?

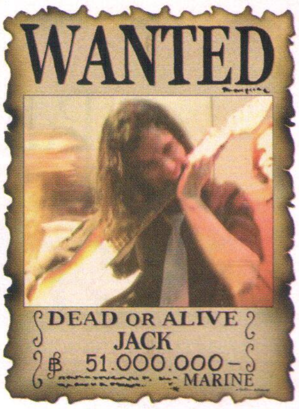
AA: Acho que podemos dividir os cosplayers de hoje em dois grandes grupos. Os que fazem cosplay por diversão e os que fazem pra participar dos concursos. O que considero errado é quando há hipocrisia. Como o cosplayer que faz um trabalho "meia-boca" só por diversão e fica indignado porque nunca ganha o concurso, ou o cosplayer que gasta one-million-dollars e fica noites e noites sem dormir montando o super-











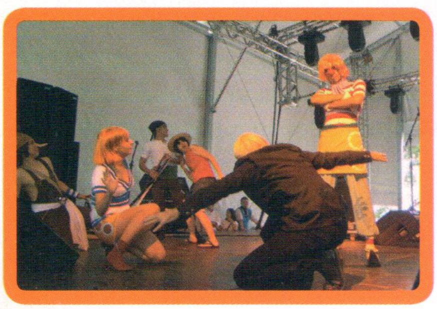
cosplay-do-mal, vai lá, ganha e fala "ah, mas só fiz por diversão". Seja qual for o caso, algo que vem me incomodando muito ultimamente, e isso é uma questão pessoal, é a ideia de que pra uma apresentação ser "boa" é preciso ter cenário e mil staffs no palco. Isso já virou rotina em concursos grandes como WCS ou YCC! São painéis pintados, manequins parados fazendo às vezes do personagem que deveria ser um outro cosplayer. Praticamente uma produção da 'broadway' em apenas um minuto. Onde está a qualidade cênica? A interpretação foi substituída pela superprodução. Está quase virando 'Hollywood'. É por isso que eu bato o pé pro Cosplay Em Cena ter o mínimo de cenário possível, pois simplifica o transporte e enfatiza o que realmente interessa: os cosplayers.

NT: Essa postura "profissional" do Cosplay Em Cena não vai contra a ideia de que "cosplay é diversão"?

AA: De certa forma, sim. Mas isso não quer dizer que a gente não se divirta pencas nos ensaios e gravações. Simplesmente há muito mais cobrança do que se fôssemos levar "na brincadeira". Mas isso é natural, porque todos no grupo são dedicados e responsáveis.

NT: Quais os critérios usados para a escolha das peças que vão apresentar?

AA: Procuramos escolher séries que nos proporcionem possibilidades cênicas diferentes. Cosplays pouco complicados para dar maior liberdade de encenação, ter menor chance de erro e caberem no nosso orçamento também são preferíveis. Procuramos nunca fazer uma peça com a mesma cara da outra, mas todas precisam ser muito bem encenadas e com bons cosplays, que é a marca do Cosplay Em Cena.



NT: Fale um pouco sobre os bastidores e ensaios.

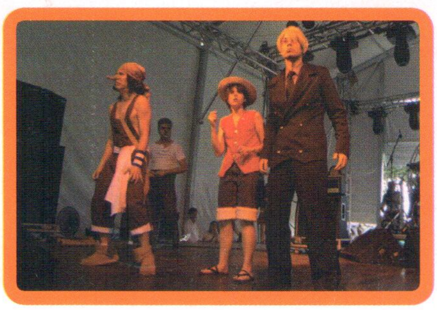
AA: Tem muita responsabilidade, mas também tem muita diversão. Tem hora pra ensaiar, hora pra discutir e hora pra brincar, as reuniões têm ata e os assuntos são discutidos de forma organizada. Apesar disso, é muito descontraído. E cada nova idéia, nova piada e novo acerto é uma comemoração.

NT: Vocês fazem muito mistério sobre as montagens de vocês. Qual a razão para divulgá-las tão próximo das datas de apresentação?

AA: Primeiro, é pra criar um suspense mesmo. Segundo, a gente nunca tem certeza absoluta de uma montagem até os cosplays começarem a ficar prontos e os ensaios começarem de fato. Então preferimos não divulgar até ter certeza absoluta de que aquela peça será apresentada na data certa.

NT: Quais as maiores dificuldades pelas quais vocês já passaram?

AA: Já tivemos vários problemas, principalmente financeiros. Orçamento que estoura, membros que têm problemas pra viajar e comparecer ao evento... Mas sem dúvida a questão mais grave até agora foi o "furo" que dois ex-membros do "Potter Puppet Pals" nos deram no Anime Fantasy 2008. Eles simplesmente não apareceram e tivemos que substituí-los em cima da hora por outros membros do grupo que não sabiam o texto nem estavam preparados, pois não participavam dessa montagem como atores. Apresentar nessas condições foi um grande desafio, mas o grupo mostrou sua união, perseverança e senso de responsabilidade, e fizemos assim mesmo.



> "A gente nunca tem certeza absoluta de uma montagem até os cosplays começarem a ficar prontos e os ensaios começarem de fato."

NT: E as maiores alegrias?

AA: As maiores alegrias são a resposta do público aos nossos teatros, os inúmeros elogios na nossa estreia com o teatro de "One Piece". Para mim, foi um sonho realizado. Outra coisa que nos encheu de orgulho foi o elogio recebido pelo próprio Neil Cicierega, criador do "Potter Puppet Pals", em relação à nossa adaptação.

NT: Fale um pouco sobre a produção do "Cowboy Bebop". O que podemos esperar?

AA: A estrutura do roteiro será a mesma do teatro de "One Piece", mas o humor é mais adulto, e mesmo o nonsense é exatamente o que se vê em "Cowboy Bebop". Se em "One Piece" fizemos referências a histórias de piratas e naufrágios, em "Cowboy Bebop" as referências serão a cowboys e clássicos espaciais. Todos os elementos importantes do animê estarão lá, assim como os elementos do Cosplay Em Cena: staffs-temáticos, coreografias e piadas internas de cosplay e evento.

NT: Pode dar uma palhinha do que virá a seguir? Em quais eventos pretendem se apresentar?

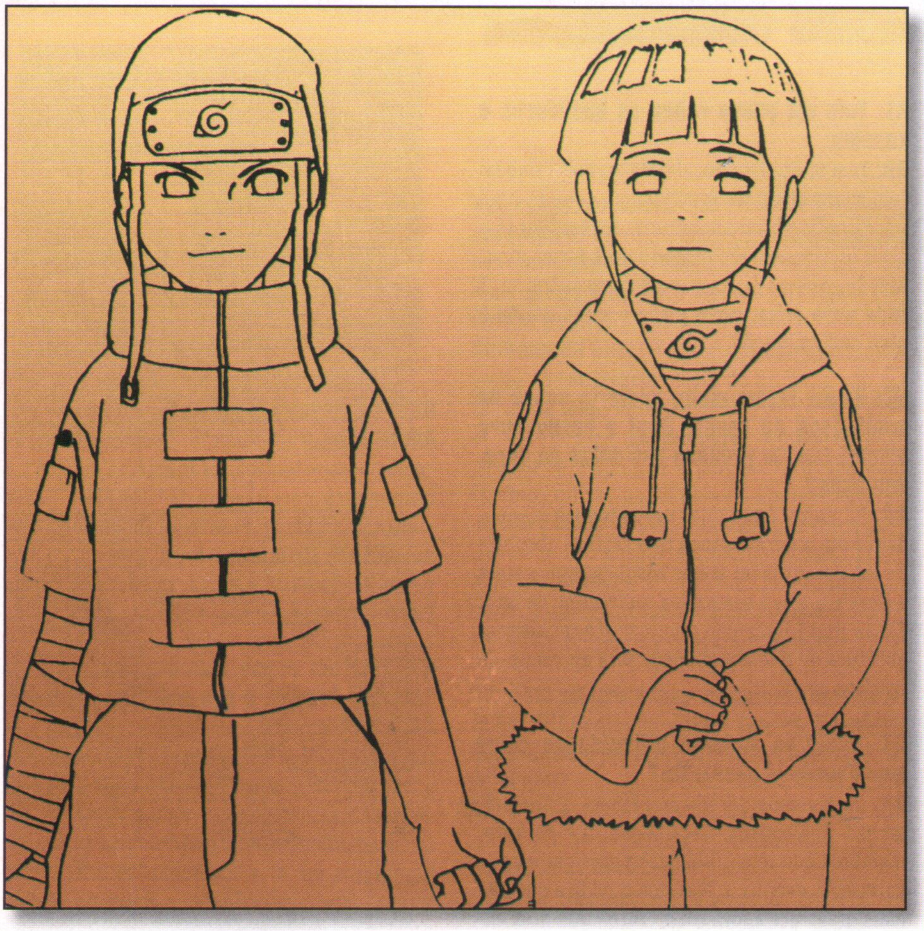
AA: Se tudo der certo, pretendemos apresentar uma nova versão do teatro de "One Piece" ainda no primeiro semestre de 2009. No Anime Friends pretendemos mexer mais com o humor nonsense, com roteiro assinado pelo Renato Bushido e o Dam. E pro segundo semestre, um teatro com uma proposta um pouco mais séria, com elementos inovadores e visualmente muito bonito.

Na próxima edição, quem são os integrantes do Cosplay Em Cena e muito mais sobre Cosplay!

Bolo de Chocolate

Parte 1

Por Ingrid Orlandini



Os pequenos e rápidos passos de Hanabi podiam ser ouvidos por toda a Mansão Principal, o lugar estava quase deserto, subtraindo os empregados que faziam a limpeza habitual.

Eu e Hinata-sama terminávamos de tomar o café da manhã. Sem missões e coisas para resolver no Clã, iríamos apenas treinar.

Ou era isso que eu achava até Hanabi entrar na cozinha e acabar com minhas esperanças.

- Hinata-nee-chan – ela disse toda animada, nem se sentando para o café.
- Sim, Hanabi?
- Acordei com muita vontade de comer bolo. Vamos fazer um?
- Um b-bolo? – Hinata olhou para mim, mas eu nunca iria negar nada a ela, ainda mais que Hanabi tinha um terrível gênio teimoso – Claro, vamos.

Hanabi correu toda animada para a cozinha, já começando a pegar os ingredientes nos armários e na geladeira. Hinata-sama levantou-se e eu a imitei pronto para ir treinar. Sozinho, infelizmente.

- Neji-nii-san, aonde vai?
- Vou treinar um pouco, Hinata-sama, não quero atrapalhá-las.
- Não, nii-san – ela deu alguns passos e pegou minha mão – Venha... Venha fazer o bolo conosco.
- Mas eu não sei fazer bolo, Hinata-sama – eu tentei protestar, mas não consegui convencer nem ela e nem minha mente de que não queria ir. Afinal, eu queria ir.
- Ótimo, assim pode aprender – ela sorriu pra mim e eu caí de quatro por aquele sorriso. Naquele estado ela poderia me pedir para ferver meus pés em água quente que eu o faria.
- T-tudo bem – Hyuuga Neji? Você está gaguejando?

Impressionante, minha consciência está abismada comigo. Eu estou abismado comigo. Tudo por causa de um sorriso e por ela ainda não ter largado minha mão.Tenho que começar a tomar mais cuidado, pois se um mero sorriso já me faz agir como um idiota, alguma atitude mais próxima e íntima pode fazer-me perder o perfeito controle que tenho dos meus hormônios.

Mas sabe qual é o pior problema? Eu quero perder o controle deles quando estou com Hinata-sama. Entramos na cozinha e um avental azul escuro tapou minha visão. Quando consegui me livrar dele, Hinata já vestia o amarelo com flores vermelhas estampadas no dela e ia em direção da irmã. Estávamos com as roupas de treino, calças e camisetas pretas. O Verão estava muito mais quente que o habitual aquele ano.

Será que Hinata-sama não gostaria de ir nadar comigo, mais tarde? NÃO! PARE COM ESSES PENSAMENTOS PECAMINOSOS, NEJI!

- Você quer um bolo de quê, Hanabi? – Hinata tirou um grosso livro de culinário de uma das gavetas.

Eu conheço aquele livro, Hinata é muito apegada a ele. Pertenceu à sua mãe.

- Chocolate é o melhor.

- C-certo – ela folheou rapidamente aquele manual e achou a receita, colocando-a no suporte de madeira que ficava perto do fogão.

- Do que vamos precisar? – Hanabi estava animada, apesar de já ter pego quase todos os ingredientes e colocado sobre o balcão do centro da cozinha, abria mais portas.

Quando Hinata debruçou-se um pouco para olhar o livro, eu não resisti em me ajeitar melhor perto da janela, de onde tinha uma melhor visão dela.

Não importa como, Hinata-sama sempre foi linda, desde a primeira vez que a vi, há muito tempo, é linda e sempre será linda. Até quando está um pouco descabelada e com a face avermelhada de cansaço depois dos treinos ou quando está trancada no quarto, abraçada a mim, chorando as mágoas pelo que o pai a faz passar.

Talvez seja cruel, mas quando Hiashi-sama resolve descontar as frustrações diárias em Hinata é a melhor parte do dia, assim ela pode passar a noite, mesmo inocentemente, nos meus braços.

- Farinha, ovos, chocolate em pó, fermento – Hanabi apontava os ingredientes enquanto repetia para a irmã a listagem. Aparentemente não queria que o bolo saísse errado por causa de um ingrediente esquecido.

Apoiei meu braço sobre o beiral da janela e fiquei observando as duas irmãs, tão parecidas e tão diferentes, como sempre foi e sempre será.

Todos do Clã duvidaram da capacidade da primogênita para governar, sempre confiaram mais em Hanabi, mas as coisas mudaram extremamente, apesar de Hinata-sama ainda ter seus delicados atos e tomar as decisões com muito cuidado, sempre pensando no melhor para o Clã, para todo o Clã.

Hiashi-sama não largara o ar severo para com ela, mas isso não importava, ele dera o braço a torcer depois de um ano com Hinata na liderança.

E as coisas estavam tão tranquilas que podíamos ficar ali, matando o tempo enquanto fazíamos bolo.

- N-neji-nii-san? – prontamente olhei para Hinata, que sorria para mim. Estávamos prontos para começar a preparar o bolo.

> “Estava difícil reconhecer Hanabi. Onde estava aquela ninja de espírito e tão séria? Parecia uma garotinha de 5 anos, e não a quase mulher de 15 anos que tinha agora.”

- Sim?

- Pegue uma xícara no armário atrás de você... Por favor – peguei a xícara e entreguei a Hanabi que, toda animada, colocou o chocolate em pó dentro e depois despejou numa travessa maior, fez o mesmo procedimento com a farinha.

- Tem que colocar uma xícara e meia de leite, também, H-hanabi – disse Hinata observando o livro, seriamente.

- Tudo bem – a menor obedeceu.

Estava difícil reconhecer Hanabi. Onde estava aquela ninja de espírito e tão séria? Parecia uma garotinha de 5 anos, e não a quase mulher de 15 anos que tinha agora.

- Nee-chan, será que não tem um pouco de cobertura? – pediu a menor – Eu quero escrever meu nome e de Neji com coraçõezinhos em cima.

Fechei meus olhos e soltei um leve suspiro. Hanabi também não parecia uma ninja quando se referia a nós daquela maneira, sendo que nem existia um nós. Hinata sabia do meu desgosto, mas sorriu.

- Claro, Hanabi.

Hinata-sama, será que não percebe? Não é com Hanabi que quero ficar, por favor, leia isso nos meus olhos: Eu quero você!

- Oba! – Hanabi terminou de colocar o açúcar, o leite e os ovos, mas a tampa do fermento não queria ceder – Mas que droga, abra!

- Cuidado... Hanabi – Hinata se aproximou, a moreninha já estava com as bochechas levemente rosadas por fazer força.

- Deixe que eu abra, Hanabi-sama – ofereci.

- Não, eu consigo.

Ao término da frase a tampa cedeu e espirrou fermento pela cozinha toda, inclusive dentro da vasilha e em nós três.

- Desculpe, nee-chan, Neji-kun – pediu ela, colocando o pote de fermento, agora vazio, no balcão e pegando a vasilha, mexendo um pouco a mistura.

- Tudo bem, não... Não foi sua culpa – Hinata-sama sorria, mas eu não conseguia distinguir onde estava a graça.

Conclui na próxima edição...

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Nota: A obra Naruto pertence exclusivamente ao seu criador, Masashi Kishimoto. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Hades A Saga dos Elíseos Vol. 3

OS CAVALEIROS DO ZODIACO
HADES
A SAGA DOS ELÍSEOS
PlayArte HOME VIDEO
TOEI ANIMATION

PlayArte – R$ 39,90

O DESPERTAR DO MITO

Seiya recebe a sua Armadura Divina e depois de derrotar Thanatos, o Deus da Morte, parte em direção ao templo onde Atena está presa. O Deus do Sono, Hypnos, tenta impedi-lo, mas Seiya é ajudado por Ikki de Fênix e pelos outros Cavaleiros de Bronze. Praticamente todo sangue da Deusa já foi sugado pelo vaso. Seiya tenta libertá-la, mas surge o espírito de Hades explicando que Atena está morrendo e não há nada que ele possa fazer. O Grande Eclipse está quase completo e os outros Cavaleiros de Bronze estão preocupados. Muitos desastres começam a acontecer na Terra. Shun, Ikki, Hyoga e Shiryu também receberam as suas Armaduras Divinas, mas Hades desperta por completo e está determinado a acabar com toda a humanidade. Um dos Cavaleiros consegue entregar a Armadura de Atena para Saori, mas acaba se sacrificando em seguida. Os dois deuses iniciam a luta que será a mais difícil batalha de suas vidas. Será que Atena conseguirá matar Hades e livrar o mundo de sua maldade?

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS
TÍTULO ORIGINAL: SAINT SEIYA: THE HADES CHAPTER ELYSION
PAÍS/ANO DE PRODUÇÃO: JAPÃO/2008
DIRETOR: Tomoharu Katsumata
REGIÃO: 4
DURAÇÃO: Aprox.48 min.
FORMATO: 4x3 Fullscreen
IDIOMA: Japonês Dolby Digital 2.0, Português Dolby Digital 2.0
LEGENDAS: Português e Sem Legenda
EPISÓDIOS: O Despertar do Mito / O Mundo onde a Luz Transborda
EXTRAS: Abertura e Encerramento

Animê e Mangá Biblioteca básica

www.comix.com.br

TOP 5 (MANGÁ)

Os mangás mais vendidos da COMIX BOOK SHOP (www.comix.com.br)

1º) NARUTO
2º) Death Note
3º) Bleach
4º) Gantz
5º) Grimms Mangá

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
THE LOST CANVAS
A SAGA DE HADES
5

01
Full Metal Panic!

LANÇAMENTOS

Utena nº1e 2 R$ 5,90(cada)
Onegai Twins nº1 e 2 R$ 6,90 (cada)
Kare First Love nº1
Colégio Ouran Host Club nº1 R$ 9,90
Lodoss War-A Dama de Pharis Vol.1 R$ 15,90
Ooru nº 1 e 2 R$ 12,90 (cada)
Homuluncus nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
Full Metal Panic! Sigma nº1 R$ 9,90
Black Lagoon nº1 R$ 9,90
Sunadokei nº1 R$ 9,90
Galism nº1e 2 R$ 9,90 (cada)
Seton nº 1 de 3 R$ 15,90

NOVIDADES

Naruto nº1 e 15 R$ 9,90 (cada)
Death Note nº1 ao 12 R$ 10,90 (cada)
Bleach nº1 e 12 R$ 9,90 (cada)
Giantz nº1 e 12 R$ 9,90 (cada)
Delivery Service Of Corpse nº1 e 2 R$ 12,90(cada)
Hunter X Hunter nº1 ao 7 R$ 10,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco – Lost Canvas – A Saga de Hades nº1 e 6 R$ 10,90 (cada)
Tarot Café nº1 ao 6 R$ 10,00 (cada)
Conde Cain nº1 ao 9 R$ 9,50(cada)
Kil-Dong nº1 e 5 R$ 9,90 (cada)
Gravitation nº1 ao 12 R$ 10,95 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 32 R$ 6,90 (cada)
Battle Royale nº1 ao 12 R$ 12,90 (cada)
Monster nº1 ao 10 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Yu-Gi-OH nº1 ao 19 R$ 10,90 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) **e nº 11 ao 17** R$ 6,90 (cada)
XXX Holic nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) **e nº 11 e 12** R$ 6,90 (cada)
Negima nº1 a 20 R$ 5,90 (cada) **e Nº21 ao 23** R$ 6,90 (cada)
Priest nº1 ao 16 R$ 10,00 (cada)
Planet Blood nº1 ao 11 R$ 10,00(cada)
Angel Sanctuary nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) **nº26 ao 38** R$ 5,90 (cada)
Berserk nº1 ao 38 R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Vampire Knights Nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)
Slam Dunk nº1 ao 31 R$ 9,90 (cada)
Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
.Hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 18,90 (cada)
1945 R$ 14,00
Blood –The Last Vampire (Ed. Unica) R$ 9,90
Estranho Mundo de Jack – Mangá (ed. Única) R$ 14,90
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50 (cada)
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50 (cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Nekomagin (Edição Especial) R$ 24,90
Panorama do Inferno R$ 12,00
Love Hina Infinity R$ 19,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada) **(Só para Adultos)**
Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)
Grimms Mangá (Ed. Única) R$ 11,90
Princess Princess nº1 ao 5 R$ 9,50 (cada)
Witchblade nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
Fruits Basket nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) **e nº5 ao 12** R$ 6,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R$ 8,90 (cada) e **nº11** R$ 17,80
MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toroyama) Vol.1 ao 3 R$ 14,90 (cada)
Angry nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Karekano nº1 ao 12 R$ 9,50 (cada) **e nº13 ao 21** R$ 9,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Cowa! (Akira Toriyama, ed. Única) R$ 14,90
Sócrates in Love (Ed. Única) R$ 19,90
Zettai Kareshi – O Namorado Perfeito nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)
Paradise Kiss nº1 e 5 R$ 9,90 (cada)
Lodoss War – A História de Deedlit nº1 e 2 R$ 10,50(cada)
Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3 R$ 10,50 (cada)
Samurai Executor nº1 ao 8 R$ 14,90 (cada)
Samurai Girl nº1 e 12 R$ 5,90 (cada)
Onegai Teacher nº1 e 2 R$ 9,80 (cada)
Tokyo Babylon nº1 ao 7 R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Angelic Layer nº1 ao 5 R$ 9,80 (cada)
O Chamado nº1 e 2 R$ 13,90 (cada)
Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Love Junkies nº1 ao 42 R$ 5,50 (cada) **e nº43 ao 45** R$ 6,90 (Só para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada) **(Só para Adultos)**
Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R$ 12,90 (cada)
Samurai X nº 1 a 4, 6 e 9 ao 34 R$ 2,90 (cada) **nº 35 ao 48** R$ 3,90 (cada) **nº 49 ao 56** R$ 4,90 (cada)
Samurai X – Especial R$ 4,50
Love Hina nº1 e 3 ao 14 e 16 R$ 3,50 (cada) **nº17 e 20 ao 27** R$ 3,90 (cada)
Video Girl AI nº1 ao 18 R$ 2,90 (cada) **nº19 ao 24** R$ 3,90 (cada) **nº 25 ao 30** R$ 4,90 (cada)
Shaman King nº1 ao 49 R$ 4,50 (cada) **nº50 ao 64** R$ 4,90 (cada)
Sakura Card Captor nº2 ao 24 R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha nº1 ao 4 e 6 R$ 3,50 (cada) **nº7 ao 12** R$ 3,90 (cada) **nº13 ao 30** R$ 4,50 (cada) **nº 31 ao 94** R$ 4,90 (cada) **nº 95 ao 104** R$ 6,90(cada)
Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao 8** R$ 3,90 (cada)
YuYu Hakushô nº2 ao 4 R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao7 e nº10 ao 14** R$ 3,90 (cada) **nº 15 ao 38** R$ 4,90 (cada)
Chobits nº 2 ao 15 R$ 4,90 (cada) **nº 16** R$ 5,90
Cowboy Bebop nº 1 ao 6 R$ 4,90 (cada)
Gunnm nº 1 ao 18 R$ 4,90 (cada)
X 1999 nº 1 ao 18 R$ 9,80 (cada)
Bastard nº 1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
BT'X nº1 ao 16 R$ 9,80 (cada)
Peach Girl nº2 ao 4 R$ 3,90 (cada) **nº5 ao 7** R$ 4,50 (cada) **nº8 ao 11** R$ 4,90 (cada) **nº12 ao 24** R$ 5,50 (cada) **nº25 e 26** R$ 5,90 (cada)
Dragon Ball nº1 ao 32 R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump nº1 ao 6 R$ 4,50 (cada) **nº7 ao 14** R$ 5,20 (cada)
Dragon Ball Z nº1 ao 29 R$ 3,90 (cada) **nº30 ao 51** R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R$ 3,90 (cada) **nº22 ao 25** R$ 4,50 (cada) **nº26 ao 48** R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) **nº10 ao 36** R$ 5,20 (cada)
Blade nº1 ao 28 R$ 5,20 (cada) **nº 29 ao 34** R$ 5,90 (cada) **nº35 ao 38** R$ 6,90 (cada)
Chonchu nº 1 ao 15 R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12 R$ 3,40 (cada)
One Piece nº 1 ao 9 R$ 4,50 (cada) **nº 10 ao 38** R$ 5,20 (cada) **nº 39 ao 60** R$ 5,90 (cada) **nº61 ao 68** R$ 6,30 (cada)
Éden nº 2 ao 7 R$ 3,90 (cada) **nº 8 ao 11** R$ 4,50 (cada) **nº 12 e 14** R$ 4,90 (cada) **nº 15 ao 20** R$ 5,50 (cada) **nº21 e 22** R$ 5,90 (cada)
Lobo Solitário nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers nº 1 ao 7 R$ 4,90 (cada) **nº 8 e 17** R$ 5,50 (cada)
Ragnarök nº 3 ao 19 R$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
NG Evangelion nº 4 ao 12 R$ 4,50 (cada) **nº 13 ao 16** R$ 5,30 (cada) **nº 17 ao 18** R$ 6,30 (cada) **nº 19 e 20** R$ 6,90(cada)
Vagabond nº 1 ao 11 R$ 5,50 (cada) **nº 12 ao 40** R$ 6,30 (cada) **nº 41 ao 44** R$ 6,90 (cada)

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

Jornada ao Oeste R$ 42,90
Samurai das Tesouras R$ 39,00
Estratégia Samurai – Como Vencer Desafios Usando Sua Força Interior R$ 32,90
Minha Vida Como Gueixa R$ 39,90
Tokyo Girls R$ 49,90
Gestos Japoneses R$ 19,90
Guia da Cultura Japonesa - São Paulo R$ 49,00
Almanaque da Cultura Pop Japonesa R$ 34,00
Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial R$ 75,00
Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol. 1 ao 3 R$ 24,90 (cada)
Kana & Mangá Vol. 1, 2 e 3 R$ 14,90(cada)
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 e 2 R$ 29,00
Sudoku & Mangá R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
Che – Uma Biografia R$ 23,50
Nausicaa Vol. 1 ao 4 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol. 1 ao 3 R$ 22,00 (cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro) R$ 49,00
A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 14,90
Mulheres Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 33,00
Sandland (Akira Toroyama – Ed. Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia – A História de Mei Vol. 1 e 2 R$ 25,00 (cada)
O Grande Livro do Mangá R$ 39,00
Vampiro que Ri R$ 29,00
Paraíso – O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R$ 29,00
Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13 R$ 19,90 (cada)
Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6 R$ 25,00 (cada) **nº 8 ao 14** R$ 27,50 (cada)
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R$ 20,00
Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios Vol.2 R$ 20,00
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus (Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda Vols. 1 ao 14 R$ 19,90 cada
Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3 R$ 19,90 (cada)
Coleção Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4 R$ 13,90 (cada)

DVDs

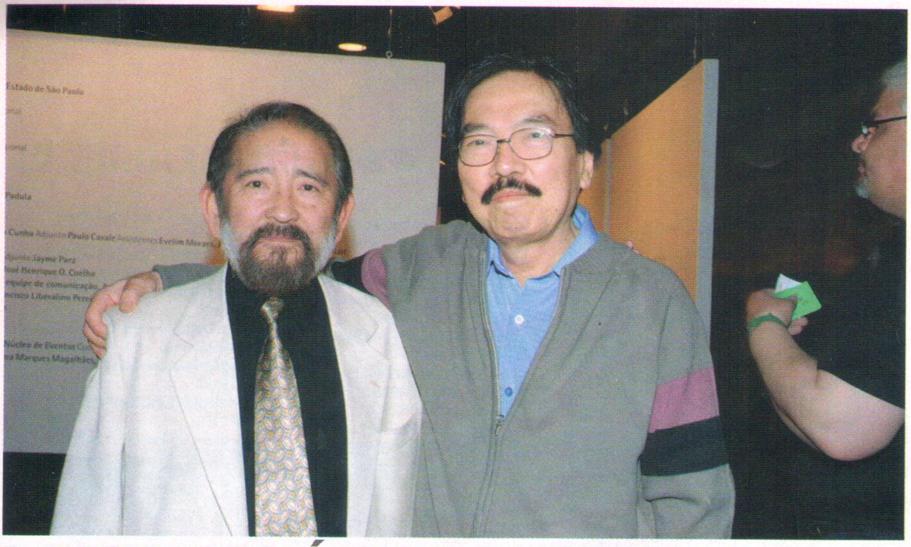
Akira Edição Especial (LATA) R$ 59,90
Appleseed Ex Machina R$ 29,90
Páprica R$ 29,90
Tekkonkinkreet – (Baseado no Mangá "Preto e Branco") R$ 32,00
Box Naruto 1 (Episódio Vols.1 ao 5) R$ 139,90
Naruto Vols.1 ao 5 R$ 42,90 (cada)
Box Naruto 2 (Episódio Vols.6 ao 10) R$ 139,90
Naruto Vols.6 ao 10 R$ 42,90 (cada)
Box Naruto 3 (Episódio Vols.11 ao 15) R$ 139,90
Naruto Vols.11 ao 15 R$ 42,90 (cada)
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Inferno (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 139,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades-Inferno Vols. 1 ao 4 R$ 39,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme – Prólogo do Céu R$ 38,90
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Santuário (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 134,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades – Santuário Vols. 1 ao 4 R$ 38,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – A Série Vols. 1 ao 24 R$ 38,90 (cada)
YuYu Hakushô – Vols. 1 ao 13 R$ 38,90(cada)
YuYu Hakushô – Box 1 (Vols. 1 ao 4) R$ 139,90
YuYu Hakushô – Box 2 (Vols. 5 ao 7) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 3 (Vols. 8 ao 10) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 4 (Vols. 11 ao 13) R$ 99,90
Final Fantasy VII - Advent Children (Ed. Duplo) R$ 34,90
FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 ao 3) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Box (Vol. 7 ao 9) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Vol. 1 ao 9 R$ 29,90(cada)
Ragnarök Vol. 1 ao 6 R$ 32,90 (cada)
Megaman NT Warrior Vol. 1 ao 6 R$ 34,90 (cada)
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada)
Super Campeões Box 1 (Vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Super Campeões Box 2 (Vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Super Campeões Vol. 1 ao 6 R$ 14,90(cada)
Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 149,90 R$ 1 R$ 149,90
Hunter X Hunter Box 3 (vol. 7 ao 9) R$ 149,90
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Viewtfull Joe Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 2 (vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 3 (vol. 7 ao 9) R$ 49,90
Viewtfull Joe vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Astro Boy Vol. 1 ao 5 R$ 26,90 (cada)
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 19,90
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 24,90
Cowboy Bebop – O Filme R$ 24,90
Utena – A Garota Revolucionaria R$ 24,90
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada)
Dragon Ball Z – Devolva-me Gohan R$ 12,90
Dragon Ball Z – O pai de Goku R$ 12,90
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90
Sakura Wars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Sakura Card Captors-A Carta Selada R$ 12,90.
Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)
Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R$ 29,00
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R$ 9,90

Onde Encontrar:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi



O ENIGMA DE CLÁUDIO SETO - 1944/2008

Cláudio Seto nos deixou no dia 15 de novembro de 2008, após sofrer um Acidente Vascular Cerebral (AVC) e ter morte cerebral. Um dos pioneiros do mangá brasileiro, há mais de 40 anos, lançava pela Editora Edrel as revistas O Samurai; Ninja, o samurai mágico; Ídolo Juvenil, com aventuras de Flavo. Ele deixou um enigma, e todos me perguntam se eu sei a resposta. Ele disse ter um irmão gêmeo que o ajudava nos desenhos por ter o mesmo traço, que nunca ninguém o conheceu. Em suas entrevistas concedidas, sempre disse que eu desconfiava da verdade.

(foto de Cláudio Seto com Minami Keizi – crédito: Cristina Yoko Kusano)

A CRIATIVIDADE DO GRANDE MANGAKÁ

Cláudio Seto era tão criativo que não cabia dentro de si. Para dar expansão a esta borbulhante criatividade, Seto precisava de um alter-ego, e nada melhor que um irmão gêmeo. Dizia ele que se chamava, na verdade, Chuji Seto Takeguma, e que seu irmão, o verdadeiro Cláudio Seto, teria sido criado separadamente, no Japão. O cartunista Ubiratan L.D. Araújo (Bira) desenhou uma HQ publicada na revista Front, edição comemorativa do centenário da imigração japonesa, com a curiosa história do falso Cláudio Seto.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1876 Revoltas de Shimpuren, Akizuki e Hagui.

Proibido o uso da espada.

O médico Erwin Baiz torna-se professor da Escola de Medicina de Tokyo.

1877 Suicida-se Saigo Takamori com a revolta de Seinan.

Morre Kito Takayoshi.

1878 Fundada a Bolsa de Valores de Tokyo.

Estabelecido o Quartel General.

1879 Foi estabelecida a província de Okinawa no feudo Ryukyu.

Visita do ex-presidente americano, General Ulisses S. Grant.

Descoberto o vestígio de Omori pelo americano Edward S. Morse.

1880 Popularização da bicicleta.

1881 Visita do rei de Hawai.

O governo promete a abertura de um congresso; Itagaki Taisuke funda o Parido Democrata.

1882 Fundação do Banco do Japão.

Okuma Shiguenobu funda a Universidade de Waseda.

1883 Postas em ordem as cédulas de valores; deflação no país.

2009, O ANO DO BOI

AS PREVISÕES ASTRAIS DO ANO DO BOI, EM 2009, NÃO SÃO NADA OTIMISTAS. IMPRESSA EM DUAS CORES, NUM PAPEL DE QUALIDADE INFERIOR, O ANUÁRIO ASTROLÓGICO É VENDIDO AOS MILHÕES. REALMENTE, A SEGUNDA ECONOMIA DO MUNDO ESTÁ EM RECESSÃO, AGRAVADA PELA CRISE DOS ESTADOS UNIDOS. AS VENDAS DE REVISTAS POPULARES COMO OS MANGÁS CAÍRAM SENSIVELMENTE.

INCÊNDIO

Antigamente diziam que "incêndio e briga são flores de Edo". Edo prosperou como o centro do governo feudal, abrigando uma grande população (no início do século XVIII já era uma cidade com população de 1 milhão de pessoas, superando Paris e Londres). Formavam-se aglomerações de residências que, por serem construídas de madeira, freqüentemente sofriam incêndios. Nessas ocasiões, o grupo de combate a incêndios atuava ostentando o vistoso matoi, que era o seu símbolo, tornando o incidente um espetáculo.

CÁLCULOS COM SOROBAN

É frequente os japoneses viajarem pelo exterior e estranharem a demora do troco ao fazer compra. Para eles, é natural determinar imediatamente o valor do troco pelo cálculo mental. Por trás dessa facilidade em fazer cálculos mentais existe uma história de 400 anos de difusão de soroban (ábaco). A educação no Período Edo tinha como centro "a leitura, a escrita e o soroban". Parece que, atualmente, com a proliferação das calculadoras eletrônicas, está surgindo uma geração com dificuldades em fazer contas ou cálculos mentais. Na competição, realizada entre um dos primeiros modelos de calculadora eletrônica e um expert em soroban, a vitória foi do soroban.

NIITIYAN

É tradição japonesa o primogênito suceder a família, cuidando dos pais, na velhice, e também dos irmãos mais novos. O primogênito é respeitado, assim como os mais velhos, que guardam a sabedoria milenar. É chamado, respeitosamente, de "niitiyam" (irmão mais velho).

BUTSUDAN

Em toda família japonesa há um local reservado para butsudan, ou seja, altar. Nele estão os santos da devoção e pequenas lápides dos ancestrais. O respeito é grande. O primeiro arroz branco cozido é oferecido aos santos e ancestrais, junto com o repicar de um sino, sencô (incenso) e uma oração. Este ritual é cumprido diariamente.

TORI NO ICHI

Em meados do mês de novembro, acontece um festival chamado Otorisama nos Templos Ootori Jinja. Inicialmente, Otorisama era tido como Deus dos Samurais, mas hoje é Deus da Prosperidade nos negócios e do transporte marítimo. Os mais famosos Templos Ootori Jinja são o de Sakai, em Osaka, e o de Asakusa, em Tóquio.

No dia do festival, a área do templo fica repleta de barracas comerciais, nas quais o produto mais procurado é o kumadê (ancinho, um instrumento agrícola com um longo cabo, usado para juntar palhas, folhas secas etc.). Kumadê significa literalmente "pata de urso" e é assim chamado devido ao seu formato. Quanto à relação existente entre este instrumento e a festividade, existe a seguinte explicação: antigamente, a região onde está o Templo Ootori de Asakusa era uma área agrícola, e, na ocasião da festividade, vendiam-se utensílios e instrumentos agrícolas.

VIDRO

Por volta do século IV, surgiu pela primeira vez no Japão a bola de vidro, mas seus fragmentos existem desde a Era Yayoi, há 2 mil anos. No século IV, a produção própria ainda não era possível no Japão. Importavam-se da China blocos de vidro coloridos, que eram transformados em bolas de vidro para fins ornamentais. Dizem que também no período Heian era um produto muito valorizado na corte imperial, assim como entre os nobres. Nos períodos Kamakura e Muromachi foi utilizado em cerimônias nos templos budistas. Em 1549, chegou ao Japão o jesuíta português Francisco de Xavier, que presenteou o daimiô cristão Yoshitaka Ouchi (1507-1551) com um espelho de vidro e óculos para hipermetropia. Estes foram os primeiros objetos de vidro da Europa Moderna que chegaram ao Japão. Após isso, vários objetos de vidro foram importados por jesuítas portugueses.

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos
Liberdade
Rudge Ramos
ABSOLUT VODKA
ACTIVIA
AXE
Bradesco
CITROEN
ClosedUp
Comfort
ÉPOCA
Hellmann's
Itaú
Kibon
Nokia Connecting People
OMO
Rexona
SEDA
Unilever
Unimed
ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

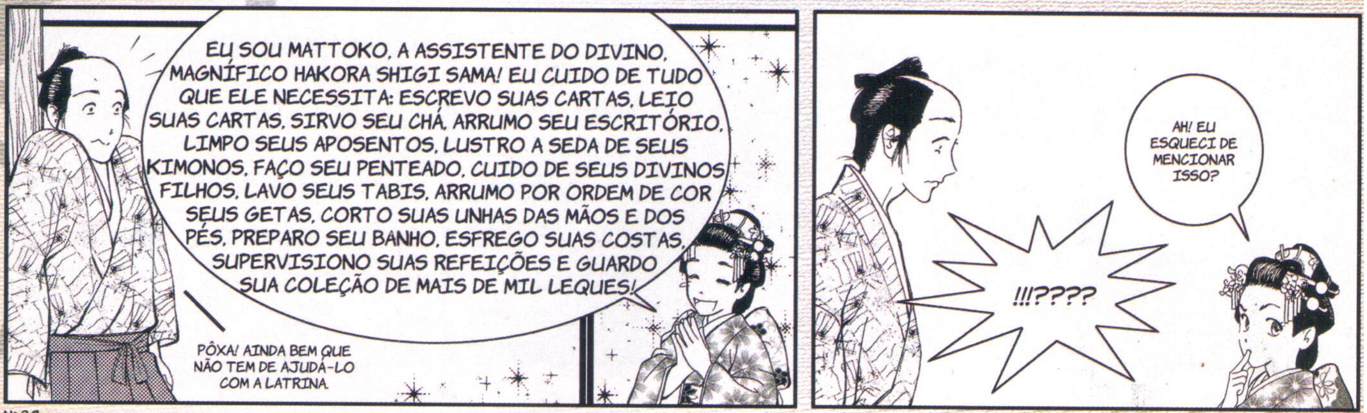
QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

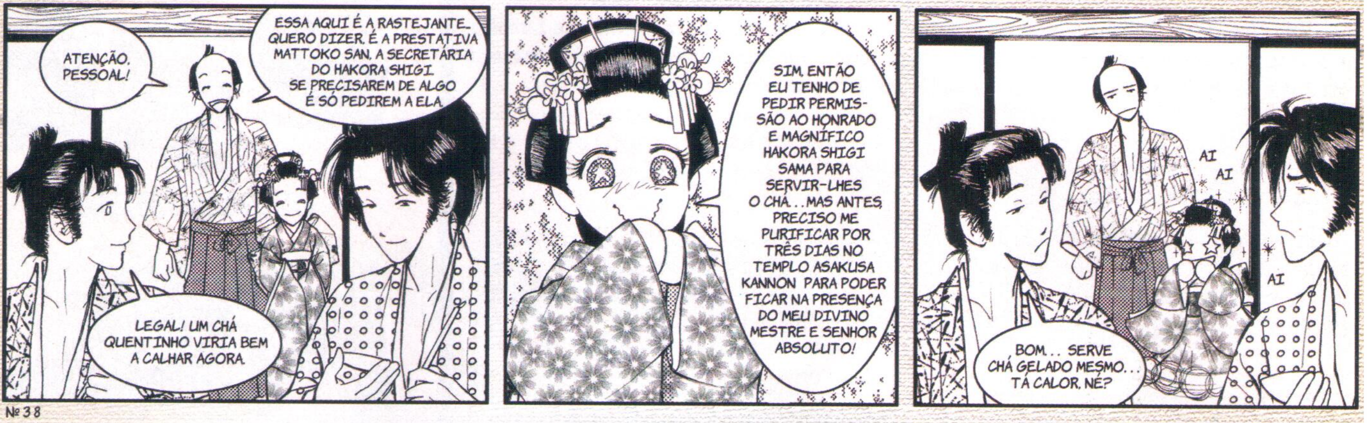
RONINS

Studio Seasons

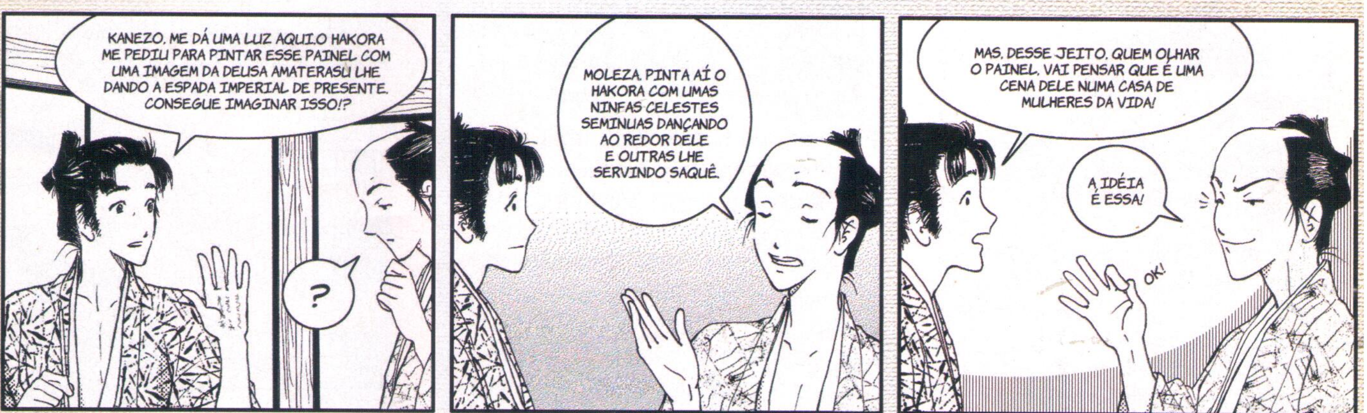
Dentro da mansão de Hakora, os ronins se vêem as voltas com seus criados e seus pedidos mirabolantes!


EU SOU MATTOKO, A ASSISTENTE DO DIVINO, MAGNÍFICO HAKORA SHIGI SAMA! EU CUIDO DE TUDO QUE ELE NECESSITA: ESCREVO SUAS CARTAS, LEIO SUAS CARTAS, SIRVO SEU CHÁ, ARRUMO SEU ESCRITÓRIO, LIMPO SEUS APOSENTOS, LUSTRO A SEDA DE SEUS KIMONOS, FAÇO SEU PENTEADO, CUIDO DE SEUS DIVINOS FILHOS, LAVO SEUS TABIS, ARRUMO POR ORDEM DE COR SEUS GETAS, CORTO SUAS UNHAS DAS MÃOS E DOS PÉS, PREPARO SEU BANHO, ESFREGO SUAS COSTAS, SUPERVISIONO SUAS REFEIÇÕES E GUARDO SUA COLEÇÃO DE MAIS DE MIL LEQUES!
PÔXA! AINDA BEM QUE NÃO TEM DE AJUDÁ-LO COM A LATRINA.
AH! EU ESQUECI DE MENCIONAR ISSO?
!!!????

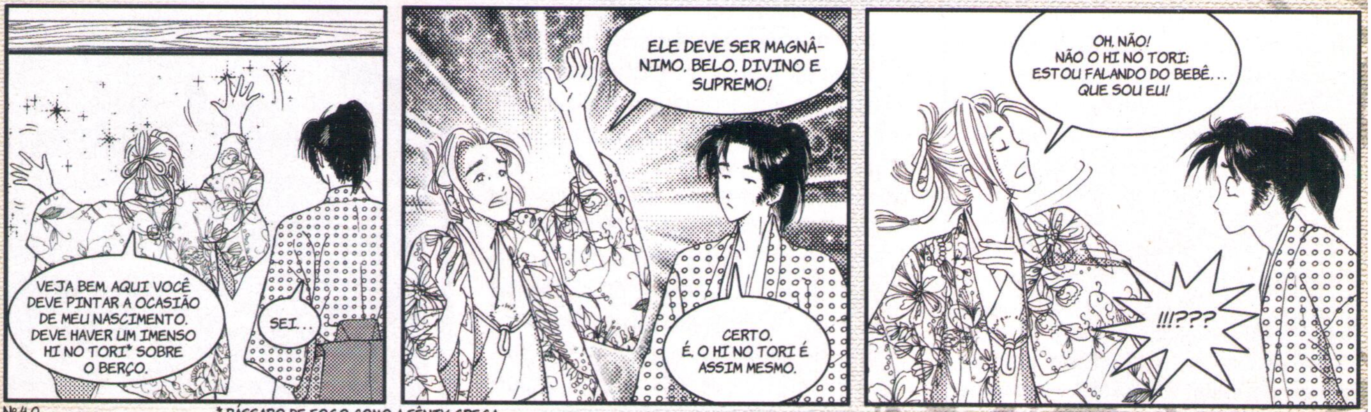
Nº37


ATENÇÃO, PESSOAL!
ESSA AQUI É A RASTEJANTE... QUERO DIZER, É A PRESTATIVA MATTOKO SAN, A SECRETÁRIA DO HAKORA SHIGI. SE PRECISAREM DE ALGO É SÓ PEDIREM A ELA.
LEGAL! UM CHÁ QUENTINHO VIRIA BEM A CALHAR AGORA.
SIM, ENTÃO EU TENHO DE PEDIR PERMISSÃO AO HONRADO E MAGNÍFICO HAKORA SHIGI SAMA PARA SERVIR-LHES O CHÁ... MAS ANTES PRECISO ME PURIFICAR POR TRÊS DIAS NO TEMPLO ASAKUSA KANNON PARA PODER FICAR NA PRESENÇA DO MEU DIVINO MESTRE E SENHOR ABSOLUTO!
AI
AI
AI
BOM... SERVE CHÁ GELADO MESMO... TÁ CALOR, NÉ?

Nº38


KANEZO, ME DÁ UMA LUZ AQUI. O HAKORA ME PEDIU PARA PINTAR ESSE PAINEL COM UMA IMAGEM DA DEUSA AMATERASU LHE DANDO A ESPADA IMPERIAL DE PRESENTE. CONSEGUE IMAGINAR ISSO!?
?
MOLEZA. PINTA AÍ O HAKORA COM UMAS NINFAS CELESTES SEMINUAS DANÇANDO AO REDOR DELE E OUTRAS LHE SERVINDO SAQUÊ.
MAS, DESSE JEITO, QUEM OLHAR O PAINEL, VAI PENSAR QUE É UMA CENA DELE NUMA CASA DE MULHERES DA VIDA!
A IDÉIA É ESSA!
OK!

Nº39


VEJA BEM, AQUI VOCÊ DEVE PINTAR A OCASIÃO DE MEU NASCIMENTO. DEVE HAVER UM IMENSO HI NO TORI* SOBRE O BERÇO.
SEI...
ELE DEVE SER MAGNÂNIMO, BELO, DIVINO E SUPREMO!
CERTO. É, O HI NO TORI É ASSIM MESMO.
OH, NÃO! NÃO O HI NO TORI: ESTOU FALANDO DO BEBÊ... QUE SOU EU!
!!!???

Nº40

* PÁSSARO DE FOGO COMO A FÊNIX GREGA.

CONTINUA...

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

GAME OVER PLUS ANIME
ANIMES
·Onegai Teacher
·New Genesis Evangelion
CD-ROM
PC // PS2 // PS3 // XBOX360 // PORTÁTEIS // ARCADE
GAME OVER PCMANIA
PC | X360 | NDS | PSP | PS3 | PS2 | ARCADE | MOBILE
GAME one!
PES 2009
Left 4 Dead
Guitar Hero: World Tour
Rock Band 2
210 JOGOS NO CD!!!
TOMB RAI UNDERWO
Inclui CD
A revista que fala a língua de todos os jogadores
XBOX 360 PLAYSTATION 3 PC CD ROM PS2 PSP
Gamers PRÓ
TOMB RAIDER UNDERWORLD
Detonamos a nova aventura de Lara de ponta a ponta e mostramos como fazer isso em vídeo!
DETONADOS INÉDITOS
Left 4 Dead
Sobreviva em meio ao caos usando nossas dicas
Call Of Duty 5 World at War
Torne-se um herói nos campos de batalha com nosso passo-a-passo
Mortal Kombat

ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

NAS BANCAS!

EDITORA escala

Nas bancas!
Pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

SORVETES
Nestlé
PROMOÇÃO
GALERA
CONECTADA
N
09
SONY
Moça
ALPINO
Moça Fiesta
PRESTÍGIO
Galak
Nestlé
Prestígio
Crunch
Charge

Um amigo ajuda o outro a ganhar.
2 MP4 Sony por dia e
2 Honda CR-V
no final da promoção.

Participe e indique um amigo.
Se um de vocês for sorteado, os dois ganham os prêmios.
www.sorvetes-nestle.com.br

Válido para os seguintes cones e picolés:

Envie por torpedo* o código encontrado no interior da embalagem para
70000
e aproveite.

Promoção válida de 07/11/2008 a 31/01/2009, ou enquanto durarem as séries previstas para a promoção. CA CAIXA 1-0611/2008.

Fotos ilustrativas dos prêmios. Distribuição gratuita. Consulte o regulamento completo no site: www.sorvetes-nestle.com.br * Custo por SMS: R$ 0,31 + impostos.